

**PENGEMBANGAN MODUL MATA PELAJARAN DASAR DESAIN PADA MATERI
PRINSIP – PRINSIP DESAIN UNTUK SISWA KELAS X
SMK NEGERI 4 YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
ERMA MARTHADINATA
10513241008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul
**PENGEMBANGAN MODUL MATA PELAJARAN DASAR DESAIN PADA MATERI
PRINSIP – PRINSIP DESAIN UNTUK SISWA KELAS X
SMK NEGERI 4 YOGYAKARTA**

Disusun oleh :

Erma Marthadinata

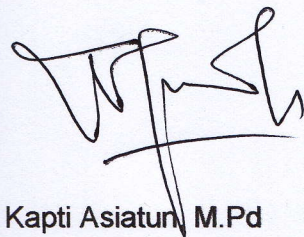
NIM 10513241008

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, September 2014

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana

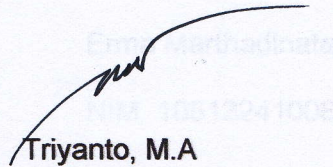


Kapti Asiatun, M.Pd

NIP. 19630610 198812 2 001

Disetujui,

Dosen Pembimbing,



Triyanto, M.A

NIP. 19720208 199802 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Erma Marthadinata

NIM : 10513241008

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Modul Mata Pelajaran Dasar Desain
Pada Materi Prinsip – Prinsip Desain Untuk Siswa
Kelas X Smk Negeri 4 Yogyakarta

Menyatakan bahwa skripsi ini benar – benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Yogyakarta, September 2014

Yang menyatakan,



Erma Marthadinata

NIM. 10513241008

HALAMAN PENGESAHAN
Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN MODUL MATA PELAJARAN DASAR DESAIN PADA MATERI
PRINSIP – PRINSIP DESAIN UNTUK SISWA KELAS X
SMK NEGERI 4 YOGYAKARTA**

Disusun oleh:

Erma Marthadinata

NIM 10513241008

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 7 Oktober 2014

TIM PENGUJI

Nama/ Jabatan

Tanda tangan

Tanggal

Triyanto, M.A
Ketua Penguji



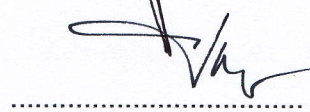
23 Oktober 2014

Noor Fitrihana, M.Eng
Sekretaris



23 Oktober 2014

Sri Widarwati, M. Pd
Penguji



23 Oktober 2014

Yogyakarta, 23 Oktober 2014

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,




Dr. Moch Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003

“MOTTO”

“Visi Tanpa Tindakan hanyalah sebuah mimpi. Tindakan tanpa visi hanyalah membuang waktu. Visi dengan tindakan akan mengubah dunia!” (Joel Arthur Barker)

“Sebenarnya tantangannya bukan me-manage waktu tapi me-manage diri kita sendiri” (Mario Teguh)

“Jangan pikirkan kegagalan kemarin, hari ini sudah lain, sukses pasti diraih selama semangat masih menyengat” (Mario Teguh)

Halaman Persembahan

Kupersembahkan karya ini untuk :

Kedua Orang Tuaku, terimakasih untuk cinta dan dukungan berupa moril maupun materil. Terimakasih atas setiap cinta yang terpancar serta doa dan restu yang selalu mengiring tiap langkah penulis.

Terima kasih untuk Adik-adik tersayang Elsa Ami Rahmayayi, Aulia Maharani dan Nazril Septian Chandradinata semoga semua usaha penulis dapat menjadi lecutan semangat tak terhingga agar adik-adik tercinta dapat menggapai hal yang sama bahkan lebih demi kebahagiaan dan kebanggaan kedua orang tua tercinta.

Kepada Mas Andi Setiawan yang senantiasa ada untuk memberikan dukungan, melantunkan doa serta mengusahakan segala macam bantuan terkait penyelesaian Skripsi ini. Terima kasih atas semua yang telah dilakukan, terima kasih telah senantiasa menguatkan di kala penulis terpuruk dan sempat merasa tidak mampu melakukan apa-apa.

Kepada sahabat-sahabat Program Studi Pendidikan Teknik Busana 2010 terima kasih atas segala ukiran hati bertemakan persahabatan yang tulus murni sepanjang masa pendidikan di Program Studi Pendidikan Biologi sejak awal hingga terselesainya pendidikan. Terima kasih atas segala canda, tawa dan tangisan haru serta bahagia yang telah dibagi dan turut dirasa. Terimakasih atas rasa kekeluargaan yang begitu besar meski tanpa ikatan darah.

Almamater Universitas Negeri Yogyakarta, Terimakasih telah memberikan fasilitas untuk mewujudkan cita – cita saya

PENGEMBANGAN MODUL MATA PELAJARAN DASAR DESAIN PADA MATERI PRINSIP – PRINSIP DESAIN KELAS X SMK NEGERI 4 YOGYAKARTA

Oleh :

Erma Marthadinata
NIM 10513241008

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini dirancang untuk : (1) mengembangkan media pembelajaran modul pada mata pelajaran dasar desain pada materi prinsip – prinsip desain. (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran modul prinsip – prinsip desain sebagai bahan ajar di SMK Negeri 4 Yogyakarta

Pengembangan modul mata pelajaran dasar desain pada materi prinsip – prinsip desain kelas X SMK Negeri 4 Yogyakarta ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg and Gall dengan modifikasi dari Puslitjaknov yang meliputi tahap : 1) Analisis Produk, 2) Mengembangkan produk awal, 3) Validitas oleh ahli dan revisi, 4) Uji coba kelompok kecil dan revisi 5) Uji lapangan dan produk akhir. Proses validasi dilakukan oleh 3 orang ahli media dan 3 orang ahli materi. Uji kelompok kecil dilakukan dengan 10 siswa dan untuk uji lapangan dilakukan dengan 30 siswa. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif.

Hasil penelitian pengembangan modul mata pelajaran dasar desain pada materi prinsip – prinsip desain kelas X SMK Negeri 4 Yogyakarta ini adalah : 1) mengembangkan media pembelajaran dengan tahap : a) analisis produk dengan cara mengkaji kurikulum dan silabus, b) mengembangkan produk awal dengan cara menetapkan judul modul, menetapkan tujuan akhir modul, menetapkan kompetensi yang dipersyaratkan, menetapkan kerangka modul, mengembangkan materi yang akan dirancang, c) validasi ahli dan revisi dilakukan dengan cara meminta bantuan kepada para ahli untuk menilai modul dan melakukan revisi terhadap modul sesuai dengan saran para ahli, d) uji coba kelompok kecil dan revisi, dengan cara modul diujikan pada uji coba kelompok kecil dan melakukan revisi sesuai saran dari siswa pada uji coba kelompok kecil, e) uji lapangan dan produk akhir, modul diujikan pada uji lapangan dan menghasilkan produk akhir berupa modul prinsip – prinsip desain. 2) Kelayakan modul dinilai berdasarkan hasil uji lapangan yang menyatakan produk “sangat layak” dengan presentase 86,75%. Berdasarkan hasil dari uji keterbacaan siswa dapat disimpulkan bahwa modul prinsip – prinsip desain dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk siswa kelas X SMK Negeri 4 Yogyakarta

Kata Kunci : modul, prinsip-prinsip desain, kelayakan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Modul Mata Pelajaran Dasar Desain Pada Materi Prinsip – Prinsip Desain Kelas X Smk Negeri 4 Yogyakarta” dapat disusun sesuai harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Triyanto, M.A selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini
2. Sri Widarwati, M.Pd selaku validator instrumen penelitian TAS yang telah memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai tujuan
3. Prapti Karomah, M.Pd selaku validator instrumen penelitian TAS yang telah memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai tujuan
4. Afif Ghurub Bestari, S.Pd selaku validator instrumen penelitian TAS yang telah memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai tujuan
5. Noor Fitrihana, M.Eng dan Kapti Asiatun, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Busana dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Busana beserta

dosen dan staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini

6. Drs.Moch Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan Pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
7. Drs. Sentot Hargiardi selaku Kepala Sekolah SMKN 4 Yogyakarta yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Para guru dan staf SMKN 4 Yogyakarta yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak diatas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, September 2014

Penulis

Erma Marthadinata

NIM. 10513241008

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan masalah	7
E. Tujuan penelitian.....	7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
G. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori	
1. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran.....	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Fungsi dan manfaat media Pembelajaran	11
c. Jenis Media Pembelajaran	13
2. Modul	19
a. Pengertian Modul	19
b. Fungsi dan tujuan Pembuatan Modul	20
c. Karakteristik Modul.....	22
d. Struktur Modul	29
e. Langkah – langkah Penyusunan Modul	33
3. Tinjauan Tentang Prinsip – Prinsip Desain.....	38
B. Penelitian Yang Relevan.....	43
C. Kerangka Berfikir	46
D. Pertanyaan Penelitian	48
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan.....	49
B. Prosedur Pengembangan	49
C. Subyek Penelitian	53
D. Metode dan Alat Pengumpul Data	53
E. Instrumen Penelitian	53
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	62
G. Teknik Analisis Data	64

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Uji Coba	68
B. Kajian Produk	87
C. Pembahasan Hasil Penelitian	88

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	95
B. Keterbatasan Produk	96
C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut	96
D. Saran	96

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Silabus Dasar Desain.....	39
Tabel2. Tinjauan perbandingan penelitian sejenis terdahulu dengan penelitian yang dilakukan	45
Tabel 3. Pedoman Observasi.....	54
Tabel 4. Kriteria Penilaian Kelayakan Modul Oleh Ahli Materi Dan Ahli Media	56
Tabel 5. Interpretasi Kriteria Penilaian Kelayakan Modul Oleh Para Ahli	56
Tabel 6. Kisi – Kisi Instrument Kelayakan Modul Ditinjau Dari Materi.....	56
Tabel 7. Kisi – Kisi Instrument Kelayakan Modul Ditinjau oleh Ahli Media dan Guru	58
Tabel 8. Kriteria Penilaian Kelayakan Modul Oleh Siswa	60
Tabel 9. Interpretasi Kriteria Penilaian Keterbacaan Modul Oleh Siswa	60
Tabel 10.Kisi – Kisi Instrumen Keterbacaan Modul Oleh Penilaian Siswa.....	58
Tabel 11.Pedoman Interpretasi Koefisien Alfa Cronbach	63
Tabel 12.Kriteria Kelayakan Modul Untuk Ahli	65
Tabel 13.Interpretasi Kategori Penilaian Hasil Validasi Para Ahli.....	65
Tabel 14.Kriteria Penilaian Keterbacaan Modul Oleh Siswa	66
Tabel 15. Kriteria Kelayakan Modul ditinjau dari ahli Media	75
Tabel 16. Hasil Validasi Modul Oleh Ahli Media	75
Tabel 17. Kriteria Kelayakan Modul ditinjau dari Ahli Materi.....	76
Tabel 18. Hasil Validasi Modul Oleh Ahli Materi.....	76
Tabel 19. Kriteria Keterbacaan Modul Pada uji coba kelompok kecil oleh peserta didik dari aspek fungsi dan manfaat	77
Tabel 20. Kriteria Keterbacaan Modul Pada Uji Coba Kelompok Kecil Oleh Peserta Didik Dari Aspek Karakteristik Tampilan Modu	78

Tabel 21. Kriteria Keterbacaan Modul Pada Uji Coba Kelompok Kecil Oleh Peserta Didik dari aspek karakteristik modul sebagai media.....	79
Tabel 22. Kriteria Keterbacaan Modul Pada Uji Coba Kelompok Kecil Oleh Peserta Didik dari aspek materi pembelajaran.....	80
Tabel 23. Kriteria keterbacaan Modul dari aspek Keseluruhan oleh Siswa	81
Tabel 24. Kriteria keterbacaan modul pada uji lapangan oleh peserta didik dari aspek fungsi dan manfaat media	83
Tabel 25. Kriteria kelayakan modul pada uji lapangan oleh peserta didik dari aspek tampilan modul	84
Tabel 26. Kriteria kelayakan modul pada uji lapangan oleh peserta didik dari aspek modul sebagai media	85
Tabel 27. Kriteria kelayakan modul pada uji lapangan oleh peserta didik dari aspek materi pembelajaran.....	86
Tabel 28. Kriteria keterbacaan Modul dari aspek Keseluruhan oleh Siswa	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Model penelitian yang disederhanakan Puslitjaknov	47
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Observasi dan Wawancara

Lampiran 2. Silabus

Lampiran 3. Validasi oleh ahli dan keterbacaan modul oleh siswa

Lampiran 4. Reliabilitas

Lampiran 5. Hasil validasi oleh ahli dan keterbacaan oleh siswa

Lampiran 6. RPP

Lampiran 7. Surat-Surat

Lampiran 8. Dokumentasi

Lampiran 9. Modul Prinsip – Prinsip Desain

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu dari penyelenggara pendidikan. SMK sebagai salah satu lembaga pendidikan kejuruan memiliki tugas untuk mempersiapkan peserta didiknya untuk dapat bekerja pada bidang-bidang tertentu. Dalam proses pembelajarannya, SMK dilengkapi dengan ilmu pengetahuan secara teori dan membekali peserta didik melalui praktik sehingga dalam perkembangannya SMK dituntut harus mampu menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat berakselerasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. SMK merupakan salah satu dari penyelenggara pendidikan. Sekolah Menengah Kejuruan sebagai pencetak tenaga kerja yang siap pakai harus membekali peserta didiknya dengan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kompetensi program keahlian mereka masing-masing.

Media pendidikan sebagai salah satu cara meningkatkan mutu pendidikan sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pendidikan dapat membantu proses belajar siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu jenis dari media pendidikan adalah modul. Modul adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai sesuai tingkat

pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik. Kemudian dengan modul, peserta didik juga dapat mengukur sendiri tingkat penguasaan mereka terhadap materi yang dibahas pada setiap satu satuan modul, sehingga apabila telah menguasainya, maka mereka dapat melanjutkan pada satu satuan modul tingkat berikutnya. Dan sebaliknya, jika peserta didik belum mampu menguasai, maka mereka akan diminta untuk mengulangi dan mempelajari kembali. Sementara itu, untuk menilai baik tidaknya atau bermakna tidaknya suatu modul ditentukan oleh mudah tidaknya suatu modul digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Mata pelajaran dasar desain kelas X merupakan mata pelajaran yang menerapkan antara teori dan praktek. Materi dasar desain berisi tentang mendeskripsikan ruang lingkup dasar desain dan menganalisis ruang lingkup desain, mendeskripsikan desain struktur dan membuat desain struktur, mendeskripsikan desain hiasan dan membuat desain hiasan pada benda, mendeskripsikan unsur desain dan menerapkan unsur desain pada benda, mendeskripsikan prinsip desain dan menerapkan prinsip desain. Teori dari mata pelajaran dasar desain harus benar – benar melekat dalam ingatan siswa. **Pembelajaran dasar desain yang ideal adalah** Salah satu cara agar materi yang disampaikan guru tidak mudah dilupakan dan dapat dipahami siswa adalah dengan menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah metode ceramah. Sehingga Kegiatan pembelajaran menjadi verbalisme, peserta didik yang duduk dibelakang cenderung tidak akan mendengarkan apalagi peserta didik yang tidak masuk jelas akan tertinggal terhadap penyampaian guru. Akibatnya nilai hasil belajar siswa kurang maksimal terlihat dari sebagian besar nilai siswa belum mencapai KKM. Berdasarkan sumber (guru SMK Negeri 4 Yogyakarta) Kriteria pencapaian kompetensi yaitu 7,50. Dari jumlah 40 siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 27 siswa, sedangkan yang 23 siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Penggunaan metode ceramah perlu ditunjang dengan keberadaan buku. Namun demikian, keberadaan buku tidak disertai contoh gambar penerapan prinsip-prinsip desain pada desain busana. Kalaupun ada contohnya, contoh tersebut hanya menggunakan gambar yang tidak berwarna dan terkadang hanya menggunakan kata-kata. Pembelajaran yang seperti ini membuat siswa kesulitan untuk dapat memahami prinsip-prinsip desain dan penerapannya pada desain busana. Maka guru perlu mengupayakan teori dari mata pelajaran dasar desain dapat dipahami siswa dengan baik. Salah satu cara agar materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami oleh siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat dihadirkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah media pembelajaran berupa modul. Modul adalah

sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik. Kemudian dengan modul, peserta didik juga dapat mengukur sendiri tingkat penguasaan mereka terhadap materi yang dibahas pada setiap satu satuan modul, sehingga apabila telah menguasainya, maka mereka dapat melanjutkan pada satu satuan modul tingkat berikutnya. Dan sebaliknya, jika peserta didik belum mampu menguasai, maka mereka akan diminta untuk mengulangi dan mempelajari kembali. Sementara itu, untuk menilai baik tidaknya atau bermakna tidaknya suatu modul ditentukan oleh mudah tidaknya suatu modul digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan

Oleh karena itu untuk memperkaya materi yang dapat diterapkan sebagai referensi dan mempermudah materi yang disampaikan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar perlu dikembangkan sebuah bentuk bahan ajar yang bersifat menambah atau melengkapi materi yang telah ditulis dalam buku pelajaran maupun buku paket yang ada. Modul merupakan salah satu bahan ajar yang berupa bahan cetakan, yang dapat dipandang sebagai paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu guna keperluan belajar. Karena sifat bahan ajar yang disusun mempunyai keterbatasan baik dalam jangkauan penggunaannya maupun cakupan isinya dan masih diedarkan dalam lingkup terbatas yaitu siswa kelas X Busana Butik SMK N 4

Yogyakarta maka bahan ajar ini berbentuk modul yang dipersiapkan secara tertulis dalam bentuk sederhana yang disusun berdasarkan acuan Kurikulum 2013, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran guru mata pelajaran dasar desain.

Berdasarkan uraian tersebut, ketersediaan modul akan mengatasi pembelajaran prinsip-prinsip desain. Selain itu diharapkan siswa dapat belajar mandiri, lebih termotivasi untuk mempelajari modul ini karena modul ini dilengkapi gambar-gambar penerapan prinsip-prinsip desain dan sistematikanya disusun secara runtut dengan bahasa yang sederhana dan jelas. Terkait dengan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut dengan judul “Pengembangan Modul Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain pada Materi Prinsip-Prinsip Desain Kelas X SMK Negeri 4 Yogyakarta” .

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada antara lain :

1. Minimnya sumber belajar yang tersedia
2. Siswa tidak memiliki buku panduan secara pribadi
3. Hasil belajar siswa belum mencapai standart KKM yaitu 7,50
4. Siswa kurang memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru
5. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru
6. Ketersediaan media pembelajaran untuk materi Prinsip-Prinsip Desain

terbatas

7. Penggunaan media terbatas pada papan tulis dan contoh gambar, serta buku panduan yang dipegang oleh guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, masalah utama di SMK Negeri 4 Yogyakarta pada pembelajaran dasar desain pada materi prinsip – prinsip desain terletak pada media pembelajaran. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa modul mata pelajaran dasar desain, materi yang dibatasi yaitu Prinsip – Prinsip Desain. Media pembelajaran berupa modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik. Pengembangan modul pada pembelajaran dasar desain ini meliputi prinsip – prinsip desain, dengan judul modul prinsip – prinsip desain

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah di atas, masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan modul mata pelajaran dasar desain pada materi prinsip – prinsip desain untuk siswa kelas X SMKN 4 Yogyakarta?
2. Bagaimana kelayakan modul mata pelajaran dasar desain pada materi

prinsip - prinsip desain untuk siswa kelas X SMKN 4 Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan modul mata pelajaran dasar desain pada materi prinsip – prinsip desain untuk siswa kelas X SMKN 4 Yogyakarta
2. Untuk mengetahui kelayakan modul mata pelajaran dasar desain pada materi prinsip – prinsip desain untuk siswa kelas X SMKN 4 Yogyakarta

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan modul prinsip – prinsip desain di SMK Negeri 4 Yogyakarta berbentuk media cetak, yang disusun sesuai dengan silabus. Tampilan modul prinsip – prinsip desain dibuat menarik agar mendorong minat siswa dalam belajar prinsip – prinsip desain. Isi modul disusun secara sistematis dan jelas, bahasa yang digunakan mudah dipahami serta dilengkapi contoh – contoh gambar yang dapat menarik siswa dalam mempelajari modul prinsip – prinsip desain

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi guru

- a. Diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa,
- b. Tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit untuk diperoleh,
- c. Memperkaya materi karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi,
- d. Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan siswa.

2. Manfaat bagi Siswa

- a. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
- b. Kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru.
- c. Mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

3. Bagi Peneliti

- a. Dapat menambah pengalaman wawasan dalam pengembangan modul pembelajaran yang baik diterapkan pada peserta didik.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman lapangan dalam menerapkan ilmu pendidikan teknik busana

4. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian atau

referensi bagi mahasiswa di UNY dan dapat digunakan sebagai bahan untuk penelitian lanjutan

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Tinjauan tentang Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran disekolah (Oemar Hamalik, 1989:12)

Arief S. Sadiman (2012:7) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi

Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari instruktur ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2011:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Drs. Daryanto media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).

Sedangkan menurut Arief S. Sadiman,dkk (2012:17) secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan – kegunaan sebagai berikut :

- 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata – kata tertulis atau lisan belaka)
- 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
- 3) penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik
- 4) dengan sifat unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1991) Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar
- 2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya
- 3) metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga,
- 4) pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar

Sedangkan menurut Oemar Hamalik (1989) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media adalah :

- 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata – kata tertulis atau lisan belaka)
- 2) mempermudah pembelajaran
- 3) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
- 4) membangkitkan motivasi dan minat siswa
- 5) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.
- 6) media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman siswa

c. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2011 : 29) media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu:

1) Teknologi cetak

Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak.

2) Teknologi *audio visual*

Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, *tape recorder* dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau symbol-simbol yang serupa.

3) Teknologi berbasis computer

Perbedaan antar media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah karena informasi atau materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Pada dasarnya teknologi berbasis computer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (pembelajaran dengan bantuan komputer).

4) Teknologi Gabungan.

Teknologi Gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh computer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap tehnik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh computer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *random acces memory*

yang besar, *hard disk* yang besar dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan peripheral (alat-alat tambahan seperti *videodisc player*, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan dan sistem audio

Sedangkan Menurut Cecep Kustandi, M.Pd dan Drs. Bambang Sutjipto, M.Pd (2011:43) jenis-jenis media pembelajaran terdiri dari :

- 1) Gambar atau Foto, berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan.
- 2) Sketsa, merupakan media visual sederhana sebagai sarana yang paling singkat dan abstrak untuk menggambarkan suasana objek sehingga dapat menambah pemahaman visual siswa terhadap suatu objek dan memperlancar penguasaan objek-objek yang dihayati.
- 3) Diagram, dipergunakan untuk menyederhanakan sesuatu yang kompleks, sehingga dapat memperjelas penyajian pesan.
- 4) Bagan (Chart), merupakan media yang berisi tentang gambar-gambar, keterangan-keterangan, daftar-daftar dan sebagainya. Bagan digunakan untuk memperagakan pokok-pokok isi bagian secara jelas dan sederhana, antara lain : perkembangan , perbandingan dan struktur organisasi.
- 5) Poster, merupakan media komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan singkat, padat dan impresif, karena ukurannya yang relatif besar.

- 6) Papan Tulis, dipakai untuk penyajian tulisan-tulisan atau sket-skets gambar dengan menggunakan kapur atau spidol untuk *whiteboard*, baik yang berwarna ataupun tidak berwarna
- 7) Papan Flanel, Papan berlpis kain flannel ini dapat dilipat dan praktis. Gambar-gambar yang disajikan dapat dipasang dan dilepas dengan mudah, sehingga dapat dipakai berkali-kali. Selain untuk menempel gambar-gambar, dapat pula dipakai menempelkan huruf dan angka-angka.
- 8) *Flip Chart*, adalah salah satu cara guru dalam menghemat waktunya untuk menulis di papan tulis. Lembaran kertas yang sama ukurannya dijilid jadi satu dengan baik agar lebih bersih dan baik.
- 9) Diorama, gambaran kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil . kita bisa membuat apapun dalam diorama ini. Selain itu diorama lebih hidup dibandingkan dengan maket.

Sedangkan menurut Hujair AH Sanaky (2011) beberapa jenis media yang sering digunakan yaitu :

- 1) Media Cetak

Media cetak adalah jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses belajar. Pada umumnya media ini digunakan sebagai informasi utama atau bahkan supleme informasi terhadap penggunaan media lain.

2) Media pameran

Jenis media yang memiliki bentuk dua atau tiga dimensi. Informasi yang dapat dipamerkan dalam media ini, berupa benda – benda sesungguhnya atau benda reproduksi atau tiruan dari benda – benda asli. Media yang dapat diklasifikasikan kedalam jenis media pameran yaitu poster, grafis, realia dan model

3) Media yang diproyeksikan

Media yang diproyeksikan juga memiliki bentuk fisik yang bervariasi, yaitu *overhead* transparansi, slide suara dan film strip. *Overhead* transparansi dapat dianggap sebagai projected medium yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran.

4) Rekaman audio

Rekaman audio adalah jenis media yang sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa asing, al-Qur'an dan latihan – latihan yang bersifat verbal

5) Video dan VCD

Gambar bergerak yang disertai dengan unsure suara dapat ditayangkan melalui media video dan video compact disk (VCD). Sama seperti media audio, program Video yang disiarkan sering digunakan oleh lembaga pendidikan jarak jauh, sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran

6) Komputer

Komputer bukan lagi sesuatu yang baru, karena komputer telah banyak digunakan baik oleh pengajar, pembelajar, perkantoran, lembaga – lembaga latihan kerja, warnet maupun masyarakat pada umumnya. Sebagai media pembelajaran, komputer memiliki kemampuan yang sangat luar biasa dan komputer mampu membuat proses belajar menjadi interaktif. Media visual berbasis cetakan bersifat praktis, dan bertahan dalam jangka waktu yang

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis – jenis media yaitu teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis computer, teknologi gabungan, gambar atau foto, sketsa, papan tulis, papan flannel, *fip chart*, diorama, media cetak, media pameran, media yang diproyeksikan, rekaman audio, video dan VCD, komputer. Media yang digunakan pada penelitian ini adalah media cetak berupa modul. Menggunakan modul karena materi prinsip – prinsip desain terdiri dari teori dan praktek, sehingga penyajiannya memerlukan penjelasan materi yang detail dilengkapi dengan gambar.

2. Modul

a. Pengertian Modul

Dalam buku *Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar* yang dikutip oleh Andi Prastowo (2011 : 104), modul diartikan sebagai sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru. Sementara, dalam pandangan lainnya, modul dimaknai sebagai seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis, sehingga penggunaanya dapat belajar dengan atau tanpa seorang fasilitator atau guru. Dengan demikian, sebuah modul harus dapat dijadikan bahan ajar sebagai pengganti fungsi pendidik. Jika pendidik mempunyai fungsi menjelaskan sesuatu, maka modul harus mampu menjelaskan sesuatu dengan bahasa yang mudah diterima peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usianya.

Modul merupakan suatu paket terprogram yang disusun dalam bentuk satuan tertentu dan didesain sedemikian rupa guna kepentingan belajar siswa. Dalam satu paket modul biasanya memiliki komponen petunjuk guru, lembar kegiatan siswa, lembar kerja siswa, kunci lembar kerja siswa, lembar tes, dan kunci lembar tes (Rudi Susilana dan Cepi Riyana, 2008:14)

Menurut Depdiknas (2008) modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik.

Modul pada dasarnya adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik (Andi Prastowo, 2011:106)

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa modul adalah salah satu paket pengajaran yang dapat dipelajari oleh peserta didik yang memuat satu unit konsep dari bahan pengajaran yang telah terbukti memberi hasil belajar yang efektif untuk mencapai tujuan yang dirumuskan.

b. Fungsi dan tujuan pembuatan modul

Menurut Andi Prastowo (2011: 107) sebagai salah satu bentuk bahan ajar, penggunaan modul sering dikaitkan dengan aktivitas pembelajaran mandiri (self instruction). Maka konsekuensi yang harus dipenuhi oleh modul adalah kelengkapan isi, artinya isi atau materi yang disajikan modul harus lengkap sehingga para siswa merasa cukup memahami bidang kajian tertentu dari modul tersebut.

Sebagai salah satu bentuk bahan ajar, modul memiliki fungsi sebagai berikut :

- 1) Bahan ajar mandiri.
- 2) Pengganti fungsi pendidik. Maksudnya, modul sebagai bahan ajar yang harus mampu menjelaskan materi pembelajaran dengan baik dan mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka.

- 3) Sebagai alat evaluasi, peserta didik dituntut untuk dapat mengukur dan menilai sendiri tingkat penguasaannya terhadap materi yang telah dipelajari.
- 4) Sebagai bahan rujukan bagi peserta didik. Maksudnya, karena modul mengandung berbagai materi yang harus dipelajari oleh peserta didik, maka modul juga memilih fungsi sebagai bahan rujukan bagi peserta didik.

Sedangkan menurut Depdiknas (2008: 5-6), tujuan penyusunan atau pembuatan modul yaitu (1) mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indera, baik siswa maupun, (2) guru memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal (3) dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti untuk meningkatkan motivasi dan gairah belajar, mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya yang memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya, (4) memungkinkan siswa dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya

Menurut S. Nasution (1987 :203) keuntungan dari modul bagi siswa adalah adanya umpan balik (feed back), tujuan yang jelas, motivasi, fleksibilitas kerja sama dan perbaikan (remedial). Keuntungan yang diperoleh guru adalah timbulnya rasa puas dapat memberikan bantuan individual dan mengadakan pengayaan serta dapat menghemat waktu.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan fungsi dan tujuan pembuatan modul, yaitu sebagai bahan ajar mandiri, pengganti fungsi pendidik, sebagai alat evaluasi, sebagai bahan rujukan, mengatasi keterbatasan ruang dan daya indera dan adanya umpan balik.

c. Karakteristik Modul

Modul pembelajaran merupakan salah satu bahan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri. Modul yang baik harus disusun secara sistematis, menarik, dan jelas. Modul dapat digunakan kapanpun dan dimanapun sesuai dengan kebutuhan siswa.

Menurut Andi Prastowo (2012 : 109) Setiap ragam bentuk bahan ajar, pada umumnya memiliki sejumlah karakteristik tertentu yang membedakan dengan bentuk bahan ajar yang lain. Begitu juga untuk modul, bahan ajar ini memiliki beberapa karakteristik, antara lain (1) dirancang untuk sistem pembelajaran mandiri, (2) merupakan program pembelajaran yang utuh dan sistematis, mengandung tujuan, bahan atau kegiatan dan evaluasi, (3) disajikan secara komunikatif (dua arah), (4) diupayakan agar dapat mengganti beberapa peran pengajar, cakupan bahasan terfokus dan terukur, (5) mementingkan aktivitas belajar pemakai.

Sedangkan menurut Vembriarto dalam Andi Prastowo, terdapat lima karakteristik dari bahan ajar, yaitu (1) modul merupakan unit (paket) pengajaran terkecil dan lengkap, (2) modul memuat rangkaian kegiatan belajar yang direncanakan dan sistematis, (3) modul memuat tujuan belajar (pengajaran) yang dirumuskan secara eksplisit dan spesifik, (4) modul memungkinkan siswa belajar sendiri (*independent*), karena modul memuat bahan yang bersifat *self-instructional*, (5) modul adalah realisasi pengakuan perbedaan individual, yakni salah satu perwujudan pengajaran individual

Menurut Depdiknas (2008) untuk menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi belajar, pengembangan modul harus memperhatikan karakteristik yang di perlukan sebagai modul, yaitu :

1. *Self instruction*

Merupakan karakteristik penting dalam modul, dengan karakter tersebut memungkinkan seseorang belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. Untuk memenuhi karakter *self instruction*, maka modul harus :

- a) Memuat tujuan pembelajaran yang jelas, dan dapat menggambarkan pencapaian Standar Kompetensi dan kompetensi dasar
- b) Memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam unit – unit kegiatan yang spesifik, sehingga memudahkan dipelajari secara tuntas
- c) Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran
- d) Terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan untuk mengukur penguasaan peserta didik
- e) Kontektual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana, tugas atau konteks kegiatan dan lingkungan peserta didik
- f) Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif
- g) Terdapat rangkuman materi pembelajaran

- h) Terdapat umpan balik atas penilaian peserta didik, sehingga mengetahui tingkat penguasaan materi

2. *Self contained*

Modul dikatakan *self contained* bila seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan peserta didik mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi belajar dikemas kedalam satu kesatuan yang utuh.

3. Berdiri Sendiri (*Stand alone*)

Stand alone atau berdiri sendiri merupakan karakteristik modul yang tidak tergantung pada bahan ajar/media lain, atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar/media lain. Dengan menggunakan modul, peserta didik tidak perlu bahan ajar yang lain untuk mempelajari dan atau mengerjakan tugas pada modul tersebut.

4. Adaptif

Modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptif jika modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel/luwes digunakan di berbagai perangkat keras (hardware)

5. *User friendly*

Modul hendaknya juga memenuhi kaidah akrab bersahabat/akrab dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti serta menggunakan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

Untuk menghasilkan modul pembelajaran yang mampu memerankan fungsi perannya dalam pembelajaran yang efektif, modul perlu dirancang dan dikembangkan dengan mengikuti kaidah dan elemen yang diterakan. Menurut Daryanto (2013 ; 13), lima elemen yang perlu diperhatikan saat merancang modul yaitu :

1. Konsistensi

- a) Gunakan konsistensi format dari halaman ke halaman. Usahakan agar tidak menggabungkan cetakan huruf dan ukuran huruf
- b) Usahakan untuk konsisten dalam jarak spasi. Jarak antara judul dan baris pertama serta garis samping supaya sama dan antara judul dan teks utama. Spasi yang tidak sama sering dianggap buruk, tidak rapih dan oleh karena itu tidak memerlukan perhatian sungguh-sungguh

2. Format

- a) Jika paragraf panjang sering digunakan, wajah satu kolom lebih sesuai; sebaliknya, jika paragraf tulisan pendek-pendek, wajah dua kolom akan lebih sesuai
- b) Isi yang berbeda supaya dipisahkan dan dilabel secara visual
- c) Taktik dan strategi pembelajaran yang berbeda sebaiknya dipisahkan dan dilabel secara visual.

3. Organisasi

- a) Upayakan untuk selalu menginformasikan siswa atau pembaca mengenai dimana mereka atau sejauh mana mereka dalam teks itu. Siswa harus mampu melihat sepintas bagian atau bab berapa mereka baca. Jika memungkinkan, siapkan piranti yang memberikan orientasi kepada siswa tentang posisinya dalam teks secara keseluruhan
- b) Susunlah teks sedemikian rupa sehingga informasi mudah diperoleh
- c) Kotak-kotak dapat digunakan untuk memisahkan bagian-bagian dari teks

4. Daya tarik

- a) Mengkombinasikan warna, gambar (ilustrasi), bentuk dan ukuran huruf yang serasi
- b) Menempatkan rangsangan-rangsangan berupa gambar/ilustrasi, pencetakan huruf tebal, miring, garis bawah/warna.
- c) Tugas dan latihan yang dikemas sedemikian rupa

5. Ukuran huruf

- a) Pilihlah ukuran huruf yang sesuai dengan siswa, pesan dan lingkungannya.

Ukuran huruf biasanya dalam poin per inci. Misalnya, ukuran 24 poin per inci.

Ukuran huruf yang baik untuk teks (buku teks atau buku penuntun)adalah 12 poin.

- b) Hindari penggunaan huruf capital untuk seluruh teks karena dapat membuat proses membaca itu sulit

6. Ruang (spasi) Kosong

- a) Gunakan spasi kosong lowong tak berisi teks atau gambar untuk menambah kontras. Hal ini penting untuk memberikan kesempatan siswa/pembaca untuk beristirahat pada titik-titik tertentu pada saat matanya bergerak menyusun teks. Ruang kosong dapat berbentuk:

- 1) Tuangan sekitar judul
- 2) Batas tepi (margin); batas tepi yang luas memaksa perhatian siswa/pembaca untuk masuk ke tengah-tengah halaman
- 3) Spasi antar-kolom; semakin lebar kolomnya, semakin luas spasi diantaranya
- 4) Permulaan paragraf diidentasi
- 5) Penyesuaian spasi antar baris atau antar paragraph
- 6) Sesuaikan spasi antarbaris untuk meningkatkan tampilan dan tingkat keterbacaan
- 7) Tambahkan spasi antarparagraf untuk meningkatkan tingkat keterbacaan

Menurut Andi Prastowo (2011 : 379) beberapa pertimbangan untuk memilih bahan ajar modul adalah sebagai berikut :

- 1) Substansi materi relevan dengan kompetensi dasar atau materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik
- 2) Modul tersusun secara lengkap, paling tidak mencakup judul, pernyataan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik, petunjuk penggunaannya, informasi, langkah kerja dan penilaian
- 3) Materi memberikan penjelasan secara lengkap tentang definisi, klasifikasi, prosedur, perbandingan, rangkuman dan sebagainya
- 4) Padat pengetahuan
- 5) Kebenaran materi dapat dipertanggungjawabkan
- 6) Kalimat yang disajikan singkat dan jelas
- 7) Menuntun guru dan siswa, sehingga mudah digunakan
- 8) Beberapa modul dapat di download di internet

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam penyusunan modul harus memperhatikan beberapa elemen yang menunjukkan karakteristik tampilan modul yaitu antara lain Konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf dan ruang spasi kosong. Dalam penyusunan modul harus memperhatikan karakteristik modul sebagai media pembelajaran yaitu modul merupakan sistem pembelajaran mandiri, mengandung tujuan, bahan atau kegiatan dan evaluasi, disajikan secara komunikatif, mengganti peran pengajar, dan disusun secara sistematis, *self instruction*, *self contained*, *stand alone*, dan *user friendly*. Selain itu dalam aspek materi, modul harus memuat tujuan pembelajaran yang jelas, materi pembelajaran dikemas dalam unit – unit, adanya contoh dan ilustrasi, terdapat soal – soal latihan, kontekstual, menggunakan bahasa yang sederhana, terdapat rangkuman materi

pembelajaran, terdapat umpan balik, kejelasan materi, ketepatan isi materi dengan kompetensi dasar, modul tersusun secara lengkap, kebenaran materi dapat dipertanggung jawabkan, dan kemudahan penggunaan

d. Struktur Modul

Dalam pandangan Surahman yang dikutip oleh Andi Prastowo (2012:113), ternyata modul dapat disusun dalam struktur sebagai berikut :

- 1) Judul Modul
Bagian ini berisi tentang nama modul dari suatu mata kuliah tertentu
- 2) Petunjuk Umum
Bagian ini memuat penjelasan tentang langkah-langkah yang akan ditempuh dalam perkuliahan, meliputi :
 - a) Kompetensi dasar,
 - b) Pokok bahasan,
 - c) Indikator pencapaian
 - d) Referensi (diisi petunjuk dosen tentang buku-buku referensi yang dipergunakan)
 - e) Strategi pembelajaran (menjelaskan pendekatan, metode, langkah yang dipergunakan dalam proses pembelajaran),
 - f) Lembar kegiatan pembelajaran,
 - g) Petunjuk bagi mahasiswa untuk memahami langkah-langkah dan materi perkuliahan, dan
 - h) Evaluasi
- 3) Materi Modul
Bagian ini berisi penjelasan secara rinci tentang materi yang dikuliahkan pada setiap pertemuan
- 4) Evaluasi semester
Evaluasi ini terdiri atas evaluasi tengah semester dan akhir semester dengan tujuan untuk mengukur kompetensi mahasiswa sesuai materi kuliah yang diberikan

Menurut Hujair AH Sanaky modul pembelajaran terdiri dari petunjuk umum, materi kuliah, dan lembar kerja atau evaluasi pembelajaran

- 1) Petunjuk umum
Petunjuk umum untuk sebuah modul pembelajaran memuat hal – hal sebagai berikut :
 - a) Kompetensi dasar
 - b) Pokok – pokok materi pembelajaran
 - c) Indikator pencapaian
 - d) Referensi atau buku – buku yang digunakan
 - e) Strategi atau scenario pembelajaran
 - f) Lembar kegiatan belajar
 - g) Evaluasi
- 2) Materi pembelajaran, terdiri dari satu pokok bahasan atau lebih, per pertemuan, sesuai dengan SAP dan Silabi
- 3) Lembar kerja memuat pertanyaan – pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran yang telah diberikan. Setelah pembelajaran berakhir, pembelajar harus menyelesaikan pertanyaan tersebut, untuk mengetahui tingkat pemahaman pembelajar terhadap materi pembelajaran yang telah diberikan

Sedangkan menurut Vembriarto yang dikutip oleh Andi Prastowo (2012:114), unsur - unsur modul yang sedang dikembangkan di Indonesia meliputi tujuh unsur berikut:

- 1) Rumusan tujuan pengajaran yang eksplisit dan spesifik

Tujuan pengajaran ini dirumuskan dalam bentuk tingkah laku peserta didik.

Tiap-tiap rumusan tujuan melukiskan tingkah laku yang diharapkan dari peserta didik setelah menyelesaikan tugas mereka dalam mempelajari suatu modul.

2) Petunjuk untuk pendidik

Petunjuk untuk pendidik ini berisi keterangan tentang bagaimana pengajaran itu dapat diselenggarakan secara efisien. Bagian ini juga berisi penjelasan tentang macam-macam kegiatan yang mesti dilakukan oleh kelas, waktu yang disediakan untuk menyelesaikan modul yang bersangkutan, alat-alat pelajaran dan sumber yang harus dipergunakan, prosedur evaluasi, serta jenis alat evaluasi yang dipergunakan.

3) Lembar kegiatan peserta didik

Lembaran ini memuat materi pelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik. Materi dalam lembaran kegiatan peserta didik tersebut disusun secara khusus sedemikian rupa, sehingga dengan mempelajari materi tersebut, tujuan-tujuan yang telah dirumuskan dalam modul dapat tercapai.

4) Lembaran kerja bagi siswa

Materi pelajaran dalam lembar kegiatan disusun sedemikian rupa, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengikuti proses belajar. Dalam lembaran kegiatan tersebut, kita dapat mencantumkan pertanyaan-pertanyaan dan masalah-masalah yang harus dijawab serta dipecahkan oleh peserta didik.

5) Kunci lembaran kerja

Pada tiap-tiap modul selalu disertakan kunci lembaran kerja. Kadang-kadang kunci lembaran kerja ini telah tersedia pada buku modul dan terkadang kunci tersebut harus diminta kepada pendidik.

6) Lembaran evaluasi

Perlu kita ketahui bahwa lembaran evaluasi yang berupa tes dan *rating scale*, evaluasi pendidik terhadap tercapai atau tidaknya tujuan yang dirumuskan pada modul oleh peserta didik, ditentukan oleh hasil tes akhir yang terdapat pada lembaran evaluasi tersebut., dan bukannya oleh jawaban-jawaban peserta didik yang terdapat di lembar kerja.

7) Kunci lembaran evaluasi

Dalam hal ini, tes dan *rating scale* yang tercantum pada lembaran evaluasi disusun oleh penulis modul yang bersangkutan. Oleh sebab itu, dari hasil jawaban peserta didik terhadap teks tersebut dapat diketahui tercapai atau tidaknya tujuan yang dirumuskan pada modul bersangkutan.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa struktur penulisan modul sangat bervariasi, namun pada intinya struktur penulisan modul harus terdiri dari judul modul, rumusan tujuan pembelajaran, petunjuk umum yang mencakup petunjuk penggunaan bagi siswa dan bagi pendidik, materi modul, lembar kerja, lembar evaluasi dan kunci jawaban.

e. Langkah- langkah penyusunan modul

Menurut Daryanto (2013:16) penulisan modul dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :

1) Analisis Kebutuhan Modul

Analisis kebutuhan modul merupakan kegiatan menganalisis silabus dan RPP untuk memperoleh informasi modul yang dibutuhkan peserta didik dalam mempelajari kompetensi yang telah diprogramkan. Nama atau judul modul sebaiknya disesuaikan dengan kompetensi yang terdapat pada silabus dan RPP. Pada dasarnya tiap satu standar kompetensi dikembangkan menjadi satu modul dan satu modul terdiri dari 2 – 4 kegiatan pembelajaran

Tujuan analisis kebutuhan modul adalah untuk mengidentifikasi dan menetapkan jumlah dan judul modul yang harus dikembangkan dalam satu satuan program tertentu. Satuan program tersebut dapat diartikan sebagai satu tahun pelajaran, satu semester, satu mata pelajaran atau lainnya. Analisis kebutuhan modul dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut :

- a) Tetapkan satuan program yang akan dijadikan batas / lingkup kegiatan. Apakah merupakan program tiga tahun, program satu tahun, program semester atau lainnya
- b) Periksa apakah sudah ada program atau rambu – rambu operasional untuk pelaksanaan program tersebut.

- c) Identifikasi dan analisis standar kompetensi yang akan dipelajari, sehingga diperoleh materi pembelajaran yang perlu dipelajari untuk menguasai standar kompetensi tersebut
- d) Selanjutnya susunan dan organisasi satuan atau unit bahan belajar yang dapat mewadahi materi – materi tersebut. Satuan atau unit ajar ini diberi nama, dan dijadikan sebagai judul modul
- e) Dari daftar satuan atau unit modul yang dibutuhkan tersebut, identifikasi mana yang sudah ada dan yang belum ada/tersedia di sekolah
- f) Lakukan penyusunan modul berdasarkan prioritas kebutuhannya

2) Desain Modul

Desain penulisan modul yang dimaksud disini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh guru. Didalam RPP telah memuat strategi pembelajaran dan media yang digunakan, garis besar materi pembelajaran dan metode penilaian serta perangkatnya. Dengan demikian, RPP diacu sebagai desain dalam penyusunan/penulisan modul.

Penulisan modul belajar diawali dengan menyusun buram atau draft/konsep modul. Modul yang dihasilkan dinyatakan sebagai buram sampai dengan selesainya proses validasi dan uji coba. Bila hasil uji coba telah dinyatakan layak, barulah suatu modul dapat diimplementasikan secara riil di lapangan.

Penulisan modul dilakukan sesuai dengan RPP. Namun, apabila RPP belum ada, maka dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Tetapkan kerangka bahan yang akan disusun
- b) Tetapkan tujuan akhir (*performance objective*), yaitu kemampuan yang harus dicapai peserta didik setelah selesai mempelajari suatu modul
- c) Tetapkan tujuan antara (*enable objective*), yaitu kemampuan spesifik yang menunjang tujuan akhir
- d) Tetapkan sistem (skema/ketentuan, metoda dan perangkat) evaluasi
- e) Tetapkan garis – garis besar atau outline substansi atau materi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu komponen – komponen : kompetensi (SK-KD), deskripsi singkat, estimasi waktu dan sumber pustaka. Bila RPP-nya sudah ada, maka dapat diacu untuk langkah ini
- f) Materi/substansi yang ada dalam modul berupa konsep/prinsip-prinsip, fakta penting yang terkait langsung dan mendukung untuk pencapaian kompetensi dan harus dikuasai peserta didik
- g) Tugas, soal dan atau praktik/latihan yang harus dikerjakan atau diselesaikan oleh peserta didik
- h) Evaluasi atau penilaian yang berfungsi untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menguasai modul
- i) Kunci jawaban dari soal, latihan dan atau tugas

3) Implementasi

Implementasi modul dalam kegiatan belajar dilaksanakan sesuai dengan alur yang telah digariskan dalam modul. Bahan, alat, media dan lingkungan belajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran diupayakan dapat dipenuhi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Strategi pembelajaran dilaksanakan secara konsisten sesuai dengan scenario yang ditetapkan.

4) Penilaian

Penilaian hasil belajar dimaksudkan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik setelah mempelajari seluruh materi yang ada dalam modul. Pelaksanaan penilaian mengikuti ketentuan yang telah dirumuskan dalam modul. Penilaian hasil belajar dilakukan menggunakan instrument yang telah dirancang atau disiapkan pada saat penulisan modul.

5) Evaluasi dan Validasi

Modul yang telah dan masih digunakan dalam kegiatan pembelajaran, secara periodik harus dilakukan evaluasi dan validasi. Evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui dan mengukur apakah implementasi pembelajaran dengan modul dapat dilaksanakan sesuai dengan desain pengembangannya. Untuk keperluan evaluasi dapat dikembangkan suatu instrumen evaluasi yang didasarkan pada karakteristik modul tersebut. Instrumen ditujukan baik untuk guru maupun peserta didik, karena keduanya terlibat langsung dalam proses implementasi suatu modul. Dengan demikian hasil evaluasi dapat objektif.

6) Jaminan Kualitas

Untuk menjamin bahwa modul yang disusun telah memenuhi ketentuan – ketentuan yang ditetapkan dalam pengembangan suatu modul, maka selama proses pembuatannya perlu dipantau untuk meyakinkan bahwa modul telah disusun sesuai dengan desain yang ditetapkan. Demikian pula, modul yang

dihasilkan perlu diuji apakah telah memenuhi setiap elemen mutu yang berpengaruh terhadap kualitas modul.

Sedangkan menurut Andi Prastowo (2012: 118) dalam menyusun sebuah modul, ada empat tahapan yang harus dilalui, yaitu : analisis kurikulum, penentuan judul modul, pemberian kode modul dan penulisan modul

1) Analisis kurikulum

Tahap pertama ini bertujuan untuk menentukan materi – materi mana yang memerlukan bahan ajar. Dalam menentukan materi, analisis dilakukan dengan cara melihat inti materi yang diajarkan serta kompetensi dan hasil belajar kritis yang harus dimiliki oleh peserta didik.

2) Menentukan judul modul

Setelah analisis kurikulum selesai dilakukan, tahapan berikutnya yaitu menentukan judul modul. Untuk menentukan judul modul, maka harus mengacu kepada kompetensi – kompetensi dasar atau materi pokok yang ada dalam kurikulum

3) Pemberian kode modul

Untuk memudahkan dalam pengelolaan modul, maka sangat diperlukan adanya kode modul. Pada umumnya, kode modul adalah angka – angka yang diberi makna. Contohnya digit pertama, angka satu (1) berarti IPA, angka dua (2) berarti IPS, angka tiga (3) berarti Bahasa dan seterusnya.

Selanjutnya, digit kedua merupakan kelompok utama kajian, aktivitas, atau spesialisasi pada jurusan yang bersangkutan.

4) Penulisan modul

Ada lima hal penting yang hendaknya kita jadikan acuan dalam proses penulisan modul, sebagaimana dijelaskan berikut ini :

- a) Perumusan kompetensi dasar yang harus dikuasai
- b) Penentuan alat evaluasi atau penilaian
- c) Penyusunan materi
- d) Urutan pengajaran
- e) Struktur bahan ajar (Modul)

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penyusunan modul meliputi analisis kebutuhan modul, desain modul, validasi dan penulisan modul

3. Tinjauan tentang kompetensi Prinsip-Prinsip Desain

Dasar desain merupakan salah satu unit kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa jurusan busana butik. Satu unit kompetensi dasar desain pada Silabus kelas X Busana Butik SMK Negeri 4 Yogyakarta dapat dilihat pada Tabel 1. Pelajaran dasar desain merupakan pelajaran produktif yang berisi teori dan praktek dengan tujuan memberikan keterampilan menggambar busana

Tabel 1. Silabus Dasar Desain

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
KI 1) Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia
KI 2) Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia	<p>2.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran dasar-dasar desain</p> <p>2.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh</p> <p>2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain</p> <p>2.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain</p>
KI 3) Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan,	<p>3.1. Mendeskripsikan ruang lingkup dasar desain</p> <p>3.2. Mendeskripsikan desain struktur</p> <p>3.3. Mendeskripsikan Desain Hiasan</p> <p>3.4. Mendeskripsikan unsur desain</p> <p>3.5. Mendeskripsikan prinsip desain</p>

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab phenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah	
KI 4) Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung	4.1. Menganalisis ruang lingkup desain 4.2. Membuat desain struktur 4.3. Membuat Desain Hiasan pada benda 4.4. Menerapkan unsur desain pada benda 4.5. Menerapkan prinsip desain pada benda

Salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran dasar desain adalah prinsip – prinsip desain. Berdasarkan silabus di atas, dapat dilihat bahwa kompetensi dasar prinsip – prinsip desain berada pada ahir pembelajaran dalam satu semester. Hal tersebut berkaitan dengan tingkat kesulitan pada setiap kompetensi dasar yang disampaikan.

Menurut Sri Widarwati (1993:15) Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Menurut Widjningsih (1982:6) prinsip desain merupakan suatu hukum

kombinasi yakni bagaimana unsur-unsur itu disusun atau dikombinasikan untuk menghasilkan efek tertentu.

Menurut Sri Widarwati (1993:15) prinsip-prinsip desain yang perlu diketahui adalah:

- a) Keselarasan
- b) Perbandingan
- c) Keseimbangan
- d) Irama
- e) Pusat perhatian

Sedangkan menurut Ernawati,dkk (2008 :211) Prinsip-prinsip desain yang penting dalam pembuatan desain adalah :

- a) Harmoni
- b) Proporsi
- c) Balance
- d) Irama
- e) *Aksen/center of interest*
- f) Unity

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa macam-macam prinsip desain yaitu :

- a) Keselarasan (Harmoni)
- b) Proporsi

- c) Keseimbangan (*Balance*)
- d) Irama (*Rhythm*)
- e) Pusat Perhatian (*center of Interest*)
- f) Kesatuan (*Unity*)

Penjelasan dari Prinsip – Prinsip Desain diatas dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Harmoni, prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda
- b. Proporsi, perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan.
- c. *Balance*, hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan ada 2 yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris
- d. Irama, dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda
- e. *Aksen/center of interest*, merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan.
- f. *Unity*, merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan desain busana, prinsip-prinsip desain memegang peranan yang penting karena Dalam pembuatan desain busana, penerapan prinsip yang tidak tepat pada pembuatan desain busana yang akan dibuat akan menghasilkan rancangan yang kurang nyaman dan kurang cantik jika dilihat. Prinsip-Prinsip desain terdiri dari Harmoni, Proporsi, *Balance*, Irama, *Center of interest* dan *unity*.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti mengkaji beberapa referensi penelitian terdahulu yang berkaitan dengan modul, antara lain :

- 1) Dessy (2012) yang meneliti tentang pengembangan modul dasar penataan display, hasil penelitian menghasilkan 1) berupa modul dasar penataan display, 2) kelayakan modul dasar penataan display pada mata pelajaran penataan dan peragaan sebagai sumber belajar untuk siswa kelas XI di SMK Negeri 2 Jepara diperoleh hasil uji coba kelompok kecil dan uji lapang diperoleh hasil sangat layak. Berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa modul dasar penataan display sebagai sumber belajar untuk siswa kelas XI di SMK Negeri 2 Jepara dinyatakan sangat layak untuk diterapkan kepada siswa

- 2) Sartini (2011) yang meneliti tentang pengembangan modul kerajinan macramé, hasil penelitian ini berupa 1) modul kerajinan macramé untuk pembelajaran keterampilan PKK di SMP Negeri 1 Yogyakarta, 2) kualitas kelayakan modul kerajinan macramé untuk pembelajaran keterampilan PKK di SMP Negeri 1 Yogyakarta, yang telah teruji/berkualitas menurut ahli media dan ahli materi menyatakan modul layak sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam proses belajar keterampilan PKK dalam membuat kerajinan makrame, 3) kualitas keterbacaan modul menurut siswa, tergolong pada kategori sangat baik sehingga modul kerajinan makrame baik digunakan sebagai sumber belajar dalam proses belajar keterampilan PKK dalam membuat kerajinan makrame
- 3) Eka (2012) yang meneliti tentang pengembangan modul pembuatan celana anak, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : 1) dihasilkan modul pembuatan celana anak pada mata pelajaran keterampilan PKK siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Yogyakarta, 2) kelayakan modul pembuatan celana anak pada mata pelajaran keterampilan PKK siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Yogyakarta, yang telah teruji atau berkualitas menurut ahli media dan ahli materi menyatakan modul layak sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam membantu proses belajar keterampilan PKK dalam membuat celana anak khususnya celana bermain

- 4) Rizana (2014) yang meneliti tentang pengembangan modul melaksanakan pelayanan prima, hasil penelitian ini adalah 1) media pembelajaran modul melaksanakan pelayanan prima, 2) media pembelajaran berupa modul melaksanakan pelayanan prima ini telah diuji/divalidasi menurut para ahli materi dan ahli media. 3) ada efektifitas (peningkatan nilai siswa) terhadap mata pelajaran melaksanakan pelayanan prima dengan penggunaan modul melaksanakan pelayanan prima kelas XI tata boga melalui uji *absolute gain*.

Untuk lebih jelasnya, perbandingan penelitian sejenis dengan penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Tinjauan perbandingan penelitian sejenis terdahulu dengan penelitian yang dilakukan

Uraian Penelitian	Nama Peneliti				
	Dessy H	Sartini	Eka	Rizana	Erma
1. Tujuan Penelitian					
a. Mengembangkan Modul	√	√	√	√	√
b. Menguji Kelayakan Modul	√	√	√	√	√
c. Efektivitas penggunaan Modul		√		√	
2. Metode Penelitian					
a. Kuantitatif					
b. Kualitatis					
c. Research and Development	√	√	√	√	√
3. Metode Pengumpulan Data					
a. Angket	√	√	√		√
b. Observasi	√	√	√		√
c. Wawancara	√		√		√
4. Teknik Analisis Data					

a. Analisis Deskriptif	√	√	√	√	√
b. T-test					
c. Uji Hipotesis					

Sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan belum pernah ada atau dilakukan oleh peneliti lain yaitu pengembangan modul mata pelajaran dasar desain pada materi prinsip – prinsip desain kelas X SMK Negeri 4 Yogyakarta. Perbedaan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian yang sudah ada yaitu dilakukannya penelitian untuk mengetahui kelayakan modul prinsip – prinsip desain yang dilihat melalui hasil validasi para ahli dan tingkat keterbacaan modul dari siswa. Keunggulan penelitian ini yaitu modul prinsip – prinsip desain mengacu pada kurikulum 2013 dengan memperhatikan jenis kegiatan mengamati, menanya, eksperimen, asosiasi dan komunikasi. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall yang dikutip oleh Tim Puslitjaknov.

C. Kerangka Berfikir

Mata pelajaran dasar-dasar desain merupakan salah satu kompetensi dasar kejuruan yang disajikan dalam kurikulum 2013 pada kelas X. Dasar-dasar Desain mempelajari tentang ruang lingkup dasar-dasar desain, desain struktur, desain hiasan, unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain. Pengamatan di

lapangan terhadap pembelajaran Prinsip-prinsip desain menunjukkan bahwa siswa mengalami masalah dalam pemahaman prinsip-prinsip desain dan penerapannya pada desain busana. Pembelajaran prinsip-prinsip desain akan lebih dimengerti dan dipahami oleh siswa apabila didukung dengan menggunakan sumber belajar. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan melengkapi sumber belajar yaitu salah satunya berupa modul.

Modul merupakan bahan belajar mandiri, siswa dapat belajar dengan modul tanpa berhubungan langsung dengan pengajar. Modul sebagai sumber belajar memiliki fungsi untuk memperjelas atau mempermudah penyajian informasi, modul juga berfungsi mengatasi daya indera, keterbatasan ruang dan waktu baik bagi siswa maupun guru. Modul dalam pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting karena pembelajaran dengan menggunakan modul diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Dengan modul siswa juga dapat belajar mandiri dan dapat mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Prosedur penelitian pengembangan modul yang peneliti gunakan yaitu mengacu pada langkah – langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall yang dikutip dalam Tim Puslitjaknov (2008:11) yang meliputi 5 langkah yaitu : 1) analisis produk, 2) mengembangkan produk, 3) validasi ahli dan revisi, 4) uji coba kelompok kecil dan revisi 5) uji coba lapangan dan produk akhir

Berdasarkan hal tersebut karena modul diyakini dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi prinsip – prinsip desain. Penggunaan modul untuk pembelajaran prinsip-prinsip desain diharapkan dapat mempermudah atau memperkaya materi prinsip-prinsip desain yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar selain itu siswa dapat belajar mandiri menyesuaikan dengan kemampuannya . Oleh karena itu pembuatan modul prinsip-prinsip desain dapat menjadi solusi permasalahan yang ada.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berfikir yang telah diuraikan untuk menjawab rumusan masalah, dikemukakan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan modul pembelajaran prinsip – prinsip desain di SMK Negeri 4 Yogyakarta
2. Bagaimana kelayakan modul pembelajaran prinsip – prinsip desain bagi siswa kelas X SMK Negeri 4 Yogyakarta

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian Pengembangan Modul Prinsip – Prinsip Desain pada mata pelajaran Dasar Desain di SMK Negeri 4 Yogyakarta ini merupakan jenis Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D) yaitu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu (Sugiyono, 2010:407)

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa modul prinsip-prinsip desain. penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan modul prinsip-prinsip desain pada mata pelajaran Dasar Desain siswa kelas X. Data yang diperoleh dengan cara memberi angket pada ahli materi, ahli media, ahli evaluasi, guru, serta siswa kelas X program keahlian Busana Butik SMK Negeri 4 Yogyakarta sebagai pengguna modul pembelajaran

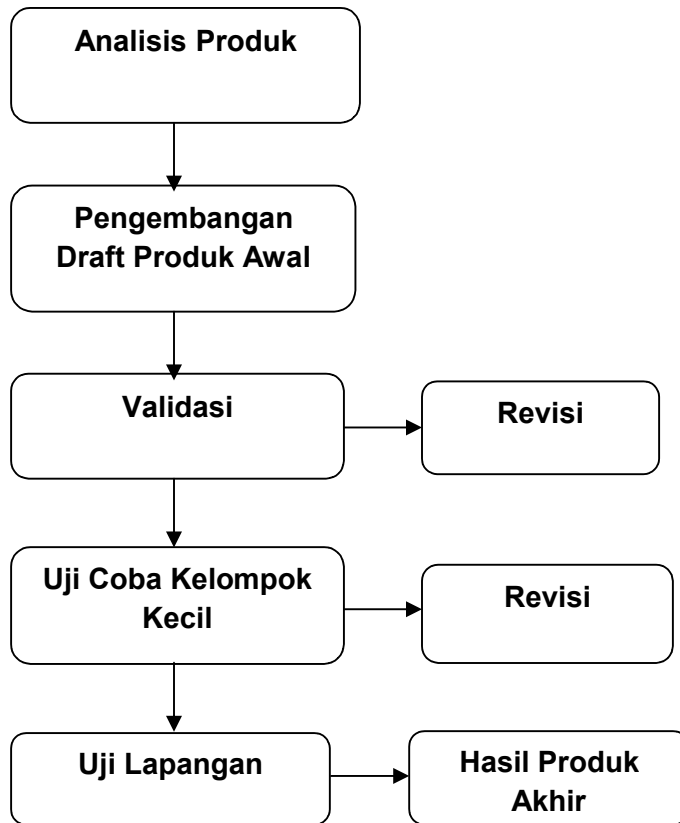
B. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R & D) dari model Borg and Gall (1983: 775) dengan modifikasi dari puslitjaknov (2008:11) yang meliputi tahap :

1. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan
2. Mengembangkan produk awal
3. Validasi ahli dan revisi
4. Uji coba kelompok kecil dan revisi

5. Uji lapangan dan produk akhir

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam prosedur tersebut adalah seperti pada gambar no 1:



Gambar 1 penerapan model penelitian dan pengembangan Brog dan Gall yang dikutip dan disederhanakan oleh Puslitjaknov 2008

Berdasarkan prosedur yang telah disebutkan tersebut, tahapan untuk pengembangan modul adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan Modul

Analisis kebutuhan modul merupakan kegiatan menganalisis kurikulum dan silabus untuk memperoleh informasi modul yang dibutuhkan peserta didik dalam mempelajari kompetensi yang telah diprogramkan. Nama atau judul modul sebaiknya disesuaikan dengan kompetensi yang terdapat pada silabus dan RPP. Pada dasarnya tiap satu standar kompetensi dikembangkan menjadi satu modul dan satu modul terdiri dari 2 – 4 kegiatan pembelajaran

Tujuan analisis kebutuhan modul adalah untuk mengidentifikasi dan menetapkan jumlah dan judul modul yang harus dikembangkan dalam satu satuan program tertentu. Satuan program tersebut dapat diartikan sebagai satu tahun pelajaran, satu semester, satu mata pelajaran atau lainnya.

Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara wawancara dan observasi mengenai masalah keterbatasan media pembelajaran yang dilakukan kepada guru dan observasi yang dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dasar desain sebelum pengembangan modul

2. Pengembangan draft produk awal

Penyusunan draft merupakan kegiatan merencanakan dan menyusun materi pembelajaran untuk mencapai sebuah standar kompetensi tertentu. Draft modul disusun berdasarkan silabus yang digunakan di SMK Negeri 4 Yogyakarta, draft

tersebut disusun untuk mempermudah pembuatan modul. Langkah-langkah penyusunan draft modul pembelajaran:

- a) Menetapkan judul modul yang akan dikembangkan
- b) Menetapkan tujuan akhir modul, setelah mempelajari modul
- c) Menetapkan kompetensi yang akan dipersyaratkan untuk menunjang kompetensi utama yang biasanya dikatakan sebagai tujuan antara.
- d) Menetapkan kerangka modul
- e) Mengembangkan materi yang akan dirancang dalam kerangka
- f) Memeriksa ulang draft yang telah dibuat

Isi draft modul antar lain:

- a) Judul modul, kata pengantar, daftar isi, peta kedudukan modul, glosarium
- b) Pendahuluan : kompetensi, deskripsi, prasyarat, petunjuk, penggunaan modul, tujuan akhir dan cek kemampuan
- c) Pembelajaran : rencana belajar siswa, tujuan kegiatan belajar, uraian materi, kegiatan belajar, rangkuman, soal latihan
- d) Evaluasi meliputi kognitif skill, psikomotor skill, attitude skill, dan kunci jawaban.
- e) Penutup dan daftar pustaka.

3. Validasi dan revisi

- a. Melakukan *editing* produk awal setelah *direview* oleh ahli media dan ahli materi
- b. *Review* oleh 1 guru (praktisi pembelajaran) dasar desain.

4. Uji Coba Kelompok kecil dan Revisi

Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk memperoleh bukti-bukti empirik tentang kelayakan proses pelaksanaan atau prosedur kerja dari produk.

Tahap dalam uji coba kelompok kecil tersebut yakni:

- a. Menunjukkan modul kepada kelompok kecil sebagai subyek uji coba
- b. Melakukan editing sesuai saran dari siswa kelompok kecil

5. Uji Lapangan dan produk akhir

- a. Menyiapkan modul yang telah di revisi
- b. Melakukan uji keterbacaan terhadap1 kelas (30 siswa) di kelas X Busana Butik SMK N 4 Yogyakarta

C. Subyek Penelitian

Menurut Anik Ghufro, dkk (2007:18) subyek penelitian adalah pihak-pihak yang akan diungkap dan dinilai kinerjanya dalam suatu situasi penelitian. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 4 Yogyakarta Bidang Keahlian Busana Butik yang berjumlah 40 siswa.

D. Metode dan Alat Pengumpul Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah wawancara observasi dan angket. Observasi digunakan untuk mengetahui kondisi pembelajaran dasar desain sebelum menggunakan media pembelajaran modul, serta untuk mengetahui respon siswa ketika pengambilan data dan wawancara untuk mengambil data tentang kebutuhan media

pembelajaran untuk materi prinsip – prinsip desain. Angket digunakan untuk mengetahui keterbacaan responden atau siswa terhadap media pembelajaran untuk materi prinsip – prinsip desain

Adapun aspek yang diamati dalam proses observasi dapat dilihat pada tabel 3 berikut :

Tabel 3. Pedoman Observasi

No	Kegiatan	Teknik Pengumpul Data	Fungsi	Responden
1	Pengumpulan data tentang keadaan pembelajaran dan kesulitan yang dialami oleh siswa	Observasi	<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui pelaksanaan pembelajaran sebelum pengembangan modul Mengamati pembelajaran selama menggunakan media pembelajaran guna kebutuhan pengambilan data penelitian. 	<ul style="list-style-type: none"> Guru Siswa
		wawancara	Mengetahui keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan modul	<ul style="list-style-type: none"> Guru
2		Angket	Mengetahui penilaian kelayakan terhadap modul	<ul style="list-style-type: none"> Ahli media Ahli materi Guru Siswa

E. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2010: 148), “instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Jenis-jenis metode atau instrumen pengumpulan data digolongkan menjadi dua macam, yaitu tes dan bukan tes (*non test*)”.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Tujuan dari penggunaan angket ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan modul pembelajaran yang dikembangkan. Angket ini diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru pengampu pembelajaran dasar desain dan peserta didik kelas X Busana Butik SMK Negeri 4 Yogyakarta sebagai responden.

1. Instrumen kelayakan modul oleh ahli Materi dan Ahli Media

Pengujian kelayakan modul pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media ini menggunakan angket non test dengan skala *Guttman*, yaitu 2 kriteria penilaian ya (layak) dan tidak (tidak layak). Pemilihan dua kriteria ini dilakukan untuk mendapatkan jawaban yang tegas terhadap tingkat kelayakan modul pembelajaran yang dikembangkan, sehingga media yang dibuat benar-benar dapat dipergunakan dalam proses belajar mengajar. Skala *Guttman* dibuat dalam bentuk *checklist*. Jawaban ya (layak) mempunyai nilai satu (1) dan jawaban tidak (tidak layak) mempunyai nilai nol (0). Modul pembelajaran dikatakan memiliki kriteria layak maka akan bernilai 1, sedangkan untuk modul pembelajaran yang memiliki kriteria tidak layak maka bernilai 0.

Adapun kriteria penilaian kelayakan modul prinsip-prinsip desain dapat dilihat pada table berikut ini :

Tabel 4. Kriteria penilaian kelayakan modul oleh ahli materi dan ahli media

Pernyataan	
Jawaban	Nilai
Layak	1
Tidak layak	0

Interpretasi dari data instrument tersebut adalah :

Tabel 5. Interpretasi kriteria penilaian kelayakan modul oleh para ahli

Kategori Penilaian	Interpretasi
Layak	Ahli materi dan ahli media menyatakan modul prinsip-prinsip desain layak digunakan sebagai sumber belajar.
Tidak Layak	Ahli materi dan ahli media menyatakan modul prinsip-prinsip desain tidak layak digunakan sebagai sumber belajar

Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi dapat dilihat pada tabel 6 tentang kisi-kisi instrumen ditinjau dari aspek materi pembelajaran. Kisi-kisi tersebut diperoleh dari penjabaran pada Bab II bagian 2 c tentang karakteristik modul ditinjau dalam aspek materi.

Tabel 6. Kisi – kisi instrumen kelayakan modul ditinjau oleh Ahli Materi dan Guru

Variabel Penelitian	Aspek yang dinilai	Indikator	No item
(1)	(2)	(3)	(4)
Relevansi Materi	Materi Pembelajaran	1. Tujuan pembelajaran yang jelas	1
		2. Materi pembelajaran yang dikemas dalam	2

		unit - unit	
		3. Tersedia contoh dan ilustrasi	3
		4. Terdapat soal – soal latihan	4
		5. Konstektual	5
		6. Menggunakan bahasa yang sederhana	6
		7. Terdapat rangkuman materi pembelajaran	7
		8. Terdapat umpan balik	8
		9. Kejelasan materi	9,10,11,12 13,14,15, 16,17,18, 19,20,21 22,23
		10. Ketepatan isi materi dengan kompetensi dasar	24
		11. Modul tersusun secara lengkap	25
		12. Kebenara materi dapat dipertanggung jawabkan	26
		13. Kemudahan penggunaan	27

Kisi – kisi instrumen kriteria media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 7 tentang fungsi dan manfaat media (uraian pada Bab II bagian 1 b) , aspek fungsi dan tujuan pembuatan modul (uraian pada Bab II bagian 2 b), dan aspek karakteristik tampilan modul dan karakteristik modul sebagai media (uraian pada Bab II bagian 2 c).

Tabel 7. Kisi-kisi instrumen kelayakan modul ditinjau oleh Ahli Media dan Guru

Variabel Penelitian	Aspek yang dinilai	Indikator	No item
(1)	(2)	(3)	(4)
Kriteria Modul	Fungsi dan manfaat media	1. Memperjelas penyajian	1
		2. Mempermudah pembelajaran	2
		3. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera	3
		4. Membangkitkan motivasi belajar	4
		5. Mengatasi sikap pasif siswa	5
		6. Meningkatkan pemahaman siswa	6
	Fungsi dan Tujuan Pembuatan Modul	7. Bahan ajar mandiri	7
		8. Pengganti fungsi pendidik	8
		9. Sebagai alat evaluasi	9
		10. Sebagai bahan rujukan bagi peserta didik	10
		11. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indera	11
		12. Adanya umpan balik (feedback)	12
	Karakteristik Tampilan Modul	13. Konsistensi	13
		14. Format	14
		15. Organisasi	15
		16. Daya tarik	16
		17. Ukuran huruf	17
		18. Ruang spasi kosong	18

	Karakteristik modul sebagai media	19. Sistem pembelajaran mandiri	19
		20. Mengandung tujuan, bahan atau kegiatan dan evaluasi	20
		21. Disajikan secara komunikatif	21
		22. Mengganti peran pengajar	22
		23. Sistematis	23
		24. Self instruction	24
		25. Self contained	25
		26. Stand alone	26
		27. User friendly	27

2. Instrumen keterbacaan modul oleh siswa

Untuk mengetahui kelayakan modul prinsip – prinsip desain oleh peserta didik menggunakan angket non tes dengan skala *Likert*, yaitu dengan memberikan 4 alternatif jawaban kriteria penilaian kelayakan modul pembelajaran, sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Skala Likert pada penelitian ini memiliki 4 kategori penilaian untuk mengurangi responden menjawab pilihan yang bersifat netral. Dalam hal ini responden menjawab pilihan yang bersifat netral. Dalam hal ini responden hanya memberikan tanda checklist pada jawaban yang paling sesuai. Kriteria penilaian modul pembelajaran dikatakan sangat layak digunakan jika jawaban sangat setuju (SS) bernilai 4 sedangkan modul pembelajaran dikatakan layak jika jawaban setuju (S) bernilai 3. Untuk modul pembelajaran dikatakan kurang layak digunakan jika jawaban tidak setuju (TS) bernilai 2. Modul pembelajaran

dikatakan tidak layak digunakan jika jawaban sangat tidak setuju (STS) bernilai

1. Berikut ini kriteria penilaian kelayakan modul oleh siswa dalam bentuk tabel :

Tabel 8. Kriteria penilaian kelayakan modul oleh siswa

Pernyataan	
Jawaban	Nilai
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Interpretasi dari data instrument tersebut adalah :

Tabel 9. Interpretasi kriteria penilaian kelayakan modul oleh siswa

Kategori Penilaian	interpretasi
Sangat layak	Responden menyatakan modul prinsip-prinsip desain sangat layak digunakan sebagai sumber belajar
Layak	Responden menyatakan modul prinsip-prinsip desain layak digunakan sebagai sumber belajar
Tidak layak	Responden menyatakan modul prinsip-prinsip desain kurang layak digunakan sebagai sumber belajar
Sangat tidak layak	Responden menyatakan modul prinsip-prinsip desain tidak layak digunakan sebagai sumber belajar

Instrumen untuk siswa berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari aspek fungsi dan manfaat media, aspek karakteristik tampilan modul, aspek karakteristik modul sebagai media, dan aspek pembelajaran. Kisi – kisi instrumen kelayakan modul oleh siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 10. Kisi – kisi instrumen keterbacaan modul oleh siswa (responden)

Variabel Penelitian	Aspek yang dinilai	Indikator	No item
(1)	(2)	(3)	(4)
Kriteria Modul	Fungsi dan manfaat media	1. Memperjelas penyajian	1
		2. Mempermudah pembelajaran	2
		3. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera	3
		4. Membangkitkan motivasi belajar	4
		5. Mengatasi sikap pasif siswa	5
		6. Meningkatkan pemahaman siswa	6
	Karakteristik Tampilan Modul	7. Menarik minat belajar siswa	7
		8. Kesesuaian Judul dengan isi modul	8
		9. Bentuk dan ukuran huruf	9
		10. Daya tarik	10
		11. Ukuran huruf	11
		12. Ruang (spasi) kosong	12
	Karakteristik Modul Sebagai Media Pembelajaran	13. Sistem pembelajaran mandiri	13
		14. Mengandung tujuan, bahan atau kegiatan dan evaluasi	14
		15. Disajikan secara komunikatif	15
		16. Mengganti peran pengajar	16
		17. Sistematis	17
		18. Self instruction	18
		19. Self contained	19
		20. Stand alone	20
		21. User friendly	21

	Materi Pembelajaran	22. Tersedia contoh dan ilustrasi	22
		23. Terdapat soal – soal latihan	23
		24. Terdapat rangkuman materi pembelajaran	24
		25. Kejelasan materi	25-39
		26. Modul tersusun secara lengkap	40

F. Validitas dan Reliabilitas instrument

1. Validitas instrumen

Menurut Sugiyono (2008 : 121), instrumen yang valid dan reliable merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variable yang diambil secara tepat. Validitas instrumen yang berupa tes harus memenuhi validitas konstruksi dan validitas isi, sedangkan untuk instrument yang non tes digunakan untuk mengukur sikap cukup memenuhi validitas konstruksi (Sugiyono,2008:123)

Validasi instrument dalam penelitian ini dilakukan dengan validitas konstruk dan isi yang dikaji berdasarkan teori – teori tertentu. Pengujian validitas ini dilakukan dengan meminta pendapat para ahli (expert judgement) untuk menguji apakah instrument yang digunakan dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas konstruk dan isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen. Hasil dari penilaian ahli terhadap instrumen kemudian dijadikan acuan untuk mampu mengukur apa yang seharusnya diukur (valid).

2. Reliabilitas instrumen

Uji reliabilitas instrument bertujuan untuk memperoleh instrument yang benarbenar dapat dipercaya dan andal. Teknik uji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan reliabilitas *Alpha Cronbach*.

Perhitungan nilai reliabilitas instrument pada penelitian ini menggunakan program *SPSS 16 for Windows*. Uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 16 For Windows, hasil perhitungan selanjutnya dikonsultasikan pada tabel dibawah sebagai patokan untuk mengetahui reliabilitas instrument berdasarkan pada klasifikasi dari Sugiyono (2010 : 257), adalah sebagai berikut :

Tabel 11. Pedoman interpretasi koefisien *AlfaCronbach*

Interval Koefisien	Tingkat
0.00-0.199	Sangat rendah
0.20-0.399	Rendah
0.40-0.599	Sedang
0.60-0.799	Kuat
0.80-1.000	Sangat kuat

Dalam penelitian ini, perhitungan nilai validitas dan reliabilitas menggunakan program SPSS 16 for Windows untuk menguji instrument angket keterbacaan modul oleh siswa. Dengan menggunakan program SPSS, maka hasil coba tersebut akan menghasilkan informasi yang berupa variasi jawaban, indeks beda, dan indeks keandalan instrument.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif, yaitu dengan cara mendiskriptifkan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2010:207). Oleh karena itu kriteria penilaian untuk para ahli dalam penelitian ini disusun dengan cara pengelompokan skor (interval nilai).

Pada analisis kebutuhan modul, maka peneliti akan menggambarkan kebutuhan materi yang harus ada pada modul prinsip-prinsip desain. Pada tahap validasi pengembangan produk awal oleh para ahli, maka peneliti akan menggambarkan hasil penelitian dan validasi dari para ahli sehingga diketahui tingkat kelayakan modul pembelajaran prinsip-prinsip desain. selain itu, peneliti juga akan menggambarkan hasil penelitian siswa tentang modul prinsip-prinsip desain dari aspek keterbacaannya.

Penilaian untuk validator para ahli dalam penelitian ini disusun dengan cara mengelompokkan skor (interval nilai). Setelah diperoleh hasil pengukuran dari tabulasi skor, maka langkah perhitungannya sebagai berikut :

1. Menentukan jumlah kelas interval, yakni 2
2. Menentukan rentangan skor, yaitu skor maksimum dan skor minimum
3. Menentukan panjang kelas (p), yaitu rentangan skor dibagi jumlah kelas
4. Menyusun kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai terbesar

Dengan demikian dalam penelitian ini untuk mengukur kelayakan modul prinsip-prinsip desain oleh ahli diperlukan skor maksimum yang diperoleh dari perkalian jumlah butir valid dengan nilai tertinggi, sedangkan skor minimum diperoleh dari perkalian jumlah butir valid dengan nilai terendah, maka hasil skor diperoleh dengan menjumlahkan perkalian kategori dengan nilai yang diperoleh. Kemudian untuk menginterpretasikan data kelayakan modul prinsip-prinsip oleh ahli, maka hasil skor yang diperoleh yaitu dengan menjumlahkan perkalian kategori dengan nilai yang diperoleh. Berikut ini tabel kriteria kelayakan modul :

Tabel 12. Kriteria kelayakan modul prinsip-prinsip desain untuk ahli.

Kategori Penilaian	Interval Nilai
Layak	$(S_{min}+p) \leq S \leq S_{max}$
Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+p-1)$

Keterangan :

S : Skor responden

S_{min} : Skor terendah

p : Panjang kelas interval

S_{max} : Skor tertinggi

Tabel 13. Interpretasi kategori penilaian hasil validasi para ahli

Kategori Penilaian	Interpretasi
Layak	Ahli materi dan ahli media mengatakan bahwa modul prinsip-prinsip desain layak digunakan dalam proses pembelajaran
Tidak layak	Ahli materi dan ahli media mengatakan bahwa modul prinsip-prinsip desain tidak layak digunakan dalam proses pembelajaran

Sedangkan untuk mengukur keterbacaan modul oleh siswa menggunakan langkah-langkah perhitungan sebagai berikut :

1. Menentukan jumlah kelas interval
2. Menentukan rentangan skor, yaitu skor maksimum dan skor minimum
3. Menentukan panjang kelas (p), yaitu rentangan skor dibagi jumlah kelas
4. Menyusun kelas interval dimulai dari skor kecil hingga skor terbesar

Untuk menafsirkan data hasil pengukuran kelayakan modul prinsip-prinsip desain oleh siswa dibutuhkan kriteria penilaian. Berikut ini adalah kriteria penilaian kelayakan modul oleh siswa :

Tabel 14. Kriteria penilaian keterbacaan modul oleh siswa

Nilai	Kategori Penilaian	Interval Nilai
4	Sangat Layak	$(S_{min} + 3p) \leq S \leq S_{max}$
3	Layak	$(S_{min} + 2p) \leq S \leq S_{min} + (3p - 1)$
2	Kurang Layak	$(S_{min} + p) \leq S \leq S_{min} + (2p - 1)$
1	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq S_{min} + (p-1)$

(Sugiyono, 2010:170)

Keterangan :

- S : Skor responden
- S_{min} : Skor terendah
- p : Panjang kelas interval
- S_{max} : Skor tertinggi

Hasil perhitungan dapat diinterpretasikan sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Number of Cases (banyaknya individu). (Anas Sudjono, 2006:43)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Uji Coba

1. Pengembangan Modul

Penelitian ini dilakukan pada kelas X program studi Tata Busana di SMK Negeri 4 Yogyakarta dikarenakan adanya permasalahan-permasalahan yang ada pada saat dilakukan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa yang bersangkutan. Permasalahan yang ditemui diantaranya belum tersedianya modul dasar desain yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk baru berupa modul pembelajaran melalui tahap pengembangan. Model pengembangan yang dilakukan adalah model Borg and Gall dengan modifikasi dari puslitjaknov (2008:11) yang meliputi tahap Melakukan analisis produk yang adakan dikembangkan, Mengembangkan produk awal, Validitas oleh ahli dan revisi, Uji coba kelompok kecil dan Uji lapangan

Adapun deskripsi data hasil penelitian ini ditampilkan dalam tahapan-tahapan pengembangan yang mengadopsi *Puslitjaknov* dapat dijabarkan sebagai berikut :

a. Analisis Produk

Analisis produk merupakan tahap awal untuk mengetahui kebutuhan dari pengembangan modul prinsip – prinsip desain. Analisis produk dilakukan dengan mengkaji kurikulum dan silabus yang digunakan di SMK N 4 Yogyakarta, sehingga

media yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum, tidak keluar dari tujuan pembelajaran selanjutnya mengkaji teori-teori serta hasil penelitian yang relevan. Selain itu analisis produk juga dilakukan dengan observasi dan wawancara, kegiatan observasi/ pengamatan kelas dilaksanakan untuk mengetahui permasalahan pelaksanaan pembelajaran terhadap penggunaan media yang akan dijadikan untuk kemajuan pembelajaran. Sedangkan hasil wawancara dilakukan untuk mengetahui keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan modul pembelajaran prinsip-prinsip desain.

Hasil kajian kurikulum dan silabus digunakan untuk mengetahui tujuan pembelajaran dan fokus materi pada media yang dikembangkan. Kegiatan observasi/pengamatan kelas yang dilakukan dalam kegiatan proses pembelajaran Dasar Desain diketahui bahwa guru dalam menyampaikan materi menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran cenderung pasif dan siswa yang berada di bangku belakang cenderung tidak mendengarkan penjelasan dari guru, sumber belajar modul yang digunakan dalam proses pembelajaran prinsip – prinsip desain masih terbatas, siswa tidak dapat belajar mandiri karena belum tersedianya modul untuk pembelajaran prinsip – prinsip desain sebagai sumber belajar siswa. Sehingga diperlukan bahan ajar yang tepat untuk menyampaikan materi dengan jelas dan lengkap, dan perlunya pengembangan modul prinsip – prinsip desain untuk membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru diketahui terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran prinsip-prinsip desain diantaranya adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Dalam pembelajaran prinsip –

prinsip desain, belum tersedianya modul Prinsip – Prinsip Desain yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, keterbatasan media pembelajaran menyebabkan kurang optimalnya proses dan hasil pembelajaran. Melihat kondisi seperti itu, permasalahan tersebut dapat diatasi melalui pengembangan media pembelajaran yang berupa modul Prinsip – Prinsip Desain. Sedangkan hasil wawancara dengan siswa dalam proses pembelajaran Prinsip – Prinsip Desain dapat diketahui bahwa sebagian dari siswa sulit memahami materi yang disampaikan sehingga diperlukan media yang tepat yaitu modul pembelajaran karena modul mampu memberikan materi dengan jelas dan lengkap.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa perlunya penggunaan media yang tepat yaitu modul pembelajaran, oleh karena itu dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan modul pembelajaran prinsip – prinsip desain dan dengan pengembangan modul pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran dasar desain.

b. Pengembangan *draft* produk awal

Pengembangan produk awal merupakan proses pembuatan modul prinsip – prinsip desain. Adapun hasil dari pengembangan adalah sebagai berikut :

- 1) Judul modul yang akan dikembangkan yaitu Modul Prinsip – Prinsip Desain
- 2) Tujuan akhir modul setelah mempelajari modul, peserta didik dapat mendeskripsikan prinsip – prinsip desain dan menerapkan prinsip – prinsip desain
- 3) Kompetensi yang akan dipersyaratkan untuk menunjang kompetensi utama adalah peserta didik telah selesai mempelajari dan menguasai kompetensi unsur – unsur desain
- 4) Menetapkan kerangka modul, adapun kerangka modul prinsip – prinsip desain sebagai berikut :

Halaman Sampul



Kata Pengantar

Daftar Isi

Peta Kedudukan Modul

Glosarium

Glosarium yang terdapat pada modul prinsip – prinsip desain adalah :

Center of interest : pusat perhatian yang terdapat pada desain busana

Desain : kerangka bentuk, rancangan, model

Desainer : perancang busana

Ergonomis : nyaman

Harmoni :keselarasan

Proporsi : perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda

Siluet : garis luar dari suatu busana

Unity : kesatuan

Bab I Pendahuluan, berisi :

- A. Standar Kompetensi
- B. Deskripsi
- C. Waktu Pembelajaran
- D. Prasyarat
- E. Petunjuk Penggunaan Modul
- F. Tujuan Akhir
- G. Cek Kemampuan

Bab II Pembelajaran

1. Kegiatan Belajar 1

- a. Tujuan
- b. Uraian materi
- c. Rangkuman
- d. Tugas
- e. Tes
- f. Lembar kerja praktik

2. Kegiatan Belajar 2 (susunan sama seperti kegiatan belajar I)

Bab III Evaluasi

- A. Tes Kognitif

- B. Tes Psikomotor
- C. Penilaian Sikap
- D. Produk / Benda yang sesuai kriteria Standar
- E. Batasan Waktu yang Ditentukan
- F. Kunci Jawaban

BAB IV

PENUTUP

DAFTAR PUSTAKA

c. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui dan mengevaluasi instrument penelitian berupa angket untuk selanjutnya instrument penelitian tersebut digunakan untuk memvalidasi modul prinsip-prinsip desain, setelah melakukan validasi kemudian melakukan revisi terhadap modul sesuai dengan penilaian, saran dan masukan dari validator yaitu oleh para ahli

1) Validasi Modul oleh ahli Media

Ahli media menilai tentang aspek media yang meliputi gambar penunjang, ilustrasi gambar, ukuran kertas, bentuk dan ukuran huruf. Data validasi ahli media diperoleh dengan cara memberikan modul beserta kisi-kisi instrument dan instrument penilaian. Ahli media kemudian memberikan penilaian, saran dan komentar terhadap media dengan cara mengisi angket yang telah disediakan.

Hasil penilaian dari validasi media pembelajaran modul prinsip – prinsip desain kemudian dianalisis dengan skala *Guttman* menggunakan alternative jawaban “layak dan tidak layak”. Skor untuk jawaban layak adalah 1, sedangkan skor untuk jawaban tidak layak adalah 0. Butir pernyataan terdiri dari 27 butir dan jumlah responden 3 orang. Maka diperoleh skor minimum $0 \times 27 = 0$ dan skor maksimum $1 \times 27 = 27$, jumlah kelas interval 2, panjang kelas interval 13,5 dibulatkan menjadi 14 sehingga kriteria kelayakan modul oleh ahli media adalah sebagai berikut :

Tabel 15. Kriteria Kelayakan Modul Prinsip-Prinsip Desain ditinjau dari ahli Media

No	Kategori Penilaian	Skor	Hasil
1	Layak	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{maks}$	$14 \leq S \leq 27$
2	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq S_{min}+(P-1)$	$0 \leq S \leq 13$

Tabel 16. Hasil Validasi Modul Prinsip – Prinsip Desain Oleh ahli media

Judgement Expert	Skor	Kelayakan
Ahli Media 1	27	Layak
Ahli Media 2	27	Layak
Ahli Media 3	27	Layak
Total	81	

Berdasarkan kelayakan dari 3 orang ahli media diperoleh skor keseluruhan 81, sehingga bila dilihat pada tabel kriteria kelayakan modul prinsip – prinsip desain termasuk dalam kategori “layak”, jadi dapat disimpulkan bahwa ahli media menyatakan modul prinsip – prinsip desain layak digunakan sebagai media pembelajaran.

2) Validasi ahli materi

Ahli materi memberikan penilaian terhadap modul dari aspek materi pembelajaran. Kelayakan modul prinsip – prinsip desain ditinjau dari ahli materi diukur menggunakan angket non tes yang terdiri dari 27 butir skor valid dengan jumlah responden 3 orang.

Validasi materi oleh ahli materi kemudian dianalisis dengan skala *Guttman* menggunakan alternative jawaban “layak dan tidak layak”. Skor untuk jawaban layak adalah 1, sedangkan skor untuk jawaban tidak layak adalah 0. Butir pernyataan terdiri dari 27 butir dan jumlah responden 3 orang. Maka diperoleh skor minimum $0 \times 27 = 0$ dan skor maksimum $1 \times 27 = 27$, jumlah kelas interval 2, panjang kelas interval 13,5 dibulatkan menjadi 14 sehingga kriteria kelayakan modul oleh ahli materi adalah sebagai berikut

Tabel 17. Kriteria Kelayakan Modul Prinsip – Prinsip Desain ditinjau dari Ahli Materi.

No	Kategori Penilaian	Skor	Hasil
1	Layak	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{maks}$	$14 \leq S \leq 27$
2	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq S_{min}+(P-1)$	$0 \leq S \leq 13$

Tabel 18. Hasil Validasi Modul Prinsip – Prinsip Desain Oleh ahli Materi

Judgement Expert	Skor	Kelayakan
Ahli Materi 1	27	Layak
Ahli Materi 2	27	Layak
Ahli Materi 3	27	Layak
Total	81	

Berdasarkan kelayakan dari 3 orang ahli materi diperoleh skor keseluruhan 81, sehingga bila dilihat pada tabel kriteria kelayakan modul prinsip – prinsip

desain termasuk dalam kategori “layak”, jadi dapat disimpulkan bahwa ahli materi menyatakan modul prinsip – prinsip desain layak digunakan sebagai media pembelajaran.

d. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya modul diujikan pada uji coba kelompok kecil yang berjumlah 10 siswa kelas X di SMK Negeri 4 Yogyakarta. Uji coba kelompok kecil ini digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman terhadap modul prinsip – prinsip desain.

1) Aspek fungsi dan manfaat media

Butir pernyataan yang diujikan pada uji coba kelompok kecil pada 10 siswa dari aspek fungsi dan manfaat media berjumlah 6 pernyataan, maka diperoleh skor minimum $1 \times 60 = 60$, skor maksimum $4 \times 60 = 240$ dan panjang kelas interval 45. Sehingga kriteria keterbacaan modul ditinjau dari aspek fungsi dan manfaat media oleh siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 19. Kriteria Keterbacaan Modul Pada Uji Coba Kelompok Kecil Oleh Peserta Didik Dari Aspek Fungsi dan Manfaat

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
4	Sangat Layak	$195 \leq \text{Skor} \leq 240$
3	Layak	$150 \leq \text{Skor} \leq 194$
2	Kurang Layak	$105 \leq \text{Skor} \leq 149$
1	Tidak Layak	$60 \leq \text{Skor} \leq 104$

Berdasarkan hasil keterbacaan modul prinsip – prinsip desain dari aspek fungsi dan manfaat pada uji coba kelompok kecil yang ditinjau dari peserta didik sejumlah 10 orang responden diperoleh skor keseluruhan dengan nilai 193, sehingga apabila dilihat pada kriteria kelayakan fungsi dan manfaat media ditinjau dari peserta didik, maka fungsi dan manfaat modul prinsip – prinsip desain termasuk dalam kategori “layak”.

2) Aspek Karakteristik Tampilan Modul

Butir pernyataan dari aspek karakteristik tampilan modul berjumlah 6 butir pernyataan, maka diperoleh skor minimum $1 \times 60 = 60$, skor maksimum $4 \times 60 = 240$ dan panjang kelas interval 45. Sehingga kriteria keterbacaan modul ditinjau dari aspek karakteristik tampilan modul dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 20. Kriteria Keterbacaan Modul Pada Uji Coba Kelompok Kecil Oleh Peserta Didik Dari Aspek Karakteristik Tampilan Modul

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
4	Sangat Layak	$195 \leq \text{Skor} \leq 240$
3	Layak	$150 \leq \text{Skor} \leq 194$
2	Kurang Layak	$105 \leq \text{Skor} \leq 149$
1	Tidak Layak	$60 \leq \text{Skor} \leq 104$

Berdasarkan hasil keterbacaan modul prinsip – prinsip desain dari aspek tampilan modul pada uji coba kelompok kecil yang ditinjau dari peserta didik sejumlah 10 orang responden diperoleh skor keseluruhan 186, sehingga apabila dilihat pada kriteria kelayakan tampilan modul ditinjau dari peserta didik, maka

fungsi dan manfaat modul prinsip – prinsip desain termasuk dalam kategori “layak”.

3) Aspek Karakteristik Modul sebagai Media

Butir pernyataan dari aspek karakteristik modul sebagai media berjumlah 9 pernyataan, maka diperoleh skor minimum $1 \times 90 = 90$, skor maksimum $4 \times 90 = 360$ dan panjang kelas interval 68. Sehingga kriteria keterbacaan modul ditinjau dari aspek modul sebagai media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 21. Kriteria Keterbacaan Modul Pada Uji Coba Kelompok Kecil Oleh Peserta Didik dari aspek karakteristik modul sebagai media

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
4	Sangat Layak	$294 \leq \text{Skor} \leq 360$
3	Layak	$226 \leq \text{Skor} \leq 293$
2	Kurang Layak	$158 \leq \text{Skor} \leq 225$
1	Tidak Layak	$90 \leq \text{Skor} \leq 157$

Berdasarkan hasil keterbacaan modul prinsip – prinsip desain dari aspek karakteristik modul sebagai media pada uji coba kelompok kecil yang ditinjau dari peserta didik sejumlah 10 orang responden diperoleh skor keseluruhan 278, sehingga apabila dilihat pada kriteria kelayakan tampilan modul ditinjau dari

peserta didik, maka karakteristik modul sebagai media termasuk dalam kategori “layak”.

4) Aspek Materi Pembelajaran

Butir pernyataan dari aspek materi pembelajaran berjumlah 19 pernyataan, maka diperoleh skor minimum $1 \times 190 = 190$, skor maksimum $4 \times 190 = 760$ dan panjang kelas interval 143. Sehingga kriteria keterbacaan modul ditinjau dari aspek materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 22. Kriteria Keterbacaan Modul Pada Uji Coba Kelompok Kecil Oleh Peserta Didik dari aspek materi pembelajaran

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
4	Sangat Layak	$619 \leq \text{Skor} \leq 760$
3	Layak	$476 \leq \text{Skor} \leq 618$
2	Kurang Layak	$333 \leq \text{Skor} \leq 475$
1	Tidak Layak	$190 \leq \text{Skor} \leq 332$

Sedangkan hasil keterbacaan modul prinsip – prinsip desain dari aspek materi pembelajaran pada uji coba kelompok kecil yang ditinjau dari peserta didik sejumlah 10 orang responden diperoleh skor keseluruhan dengan nilai 583, sehingga apabila dilihat pada kriteria kelayakan tampilan modul ditinjau dari peserta didik, maka aspek materi pembelajaran modul prinsip – prinsip desain termasuk dalam kategori “layak”.

5) Aspek Keseluruhan

Perhitungan skor data menggunakan skala likert dengan rentang skor 1 sampai dengan 4 untuk 400 butir soal dan jumlah responden 10 siswa, maka didapatkan skor minimal 400 dan skor maksimal 1600, jumlah kelas 4, panjang kelas interval 300, sehingga kriteria keterbacaan modul ditinjau dari aspek keseluruhan oleh siswa dapat dilihat pada tabel

Tabel 23. Kriteria keterbacaan Modul dari aspek Keseluruhan oleh Siswa

Nilai	Kategori Penilaian	Interval Nilai	(f)	N	Presentase Interval Nilai
4	Sangat Layak	$1300 \leq S \leq 1600$	82	400	20,5%
3	Layak	$1000 \leq S \leq 1299$	277	400	69,25%
2	Kurang Layak	$700 \leq S \leq 999$	40	400	10%
1	Tidak Layak	$400 \leq S \leq 699$	1	400	0,25%

Hasil kelayakan dari 10 siswa (responden) pada aspek keseluruhan menunjukkan bahwa dari skor keseluruhan 1090 yang dinilai siswa, menyatakan bahwa 20,25% siswa menyatakan sangat layak (skor 4), 69,25% siswa menyatakan layak (skor 3), 10% siswa menyatakan kurang layak (skor 2), 0,25% siswa menyatakan tidak layak (skor 1)

Dari keseluruhan nilai yang diperoleh dari uji kecil oleh siswa menyatakan bahwa modul Prinsip – Prinsip desain termasuk dalam kategori "layak". Jadi dapat disimpulkan bahwa responden (siswa) menyatakan aspek keseluruhan pada modul Prinsip – Prinsip Desain layak digunakan sebagai ,media pembelajaran baru di SMK Negeri 4 Yogyakarta

e. Uji Lapangan

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media dan uji coba kelompok kecil, selanjutnya modul diujikan pada uji lapangan yang berjumlah 30 siswa kelas X di SMK Negeri 4 Yogyakarta. Uji coba ini untuk mengetahui tentang keterbacaan modul dari segi pemahaman materi yang disajikan dalam bentuk modul. Aspek yang dinilai pada uji coba keterbacaan modul ini terdiri dari aspek fungsi dan manfaat media, karakteristik tampilan modul, karakteristik modul sebagai media, dan aspek materi pembelajaran. Data validasi keterbacaan modul oleh siswa (responden) diperoleh dengan cara memberikan instrument penilaian (angket) dan Modul Prinsip – Prinsip Desain. Responden kemudian memberikan penilaian dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Penjelasan untuk 4 aspek dapat dilihat dibawah ini :

a) Aspek fungsi dan manfaat media

Hasil penilaian aspek fungsi dan manfaat media berdasarkan perhitungan skor data menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 sampai dengan 4 untuk aspek fungsi dan manfaat media berjumlah 6 pernyataan, maka diperoleh skor minimum $1 \times 180 = 180$, skor maksimum $4 \times 180 = 720$ dan panjang kelas interval = 135. Kriteria keterbacaan modul ditinjau dari aspek fungsi dan manfaat media dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 24. Kriteria keterbacaan modul pada uji lapangan oleh peserta didik dari aspek fungsi dan manfaat media.

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
4	Sangat Layak	$585 \leq \text{Skor} \leq 720$
3	Layak	$450 \leq \text{Skor} \leq 584$
2	Kurang Layak	$315 \leq \text{Skor} \leq 449$
1	Tidak Layak	$180 \leq \text{Skor} \leq 314$

Berdasarkan hasil keterbacaan modul prinsip – prinsip desain dari aspek fungsi dan manfaat media pada uji lapangan yang ditinjau dari peserta didik sejumlah 30 orang responden diperoleh skor keseluruhan 608, sehingga apabila dilihat pada kriteria kelayakan fungsi dan manfaat media dalam kategori “sangat layak”.

b) Aspek karakteristik tampilan modul

Hasil penilaian karakteristik tampilan modul berdasarkan perhitungan skor data menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 sampai dengan 4 untuk aspek karakteristik tampilan modul berjumlah 6 pernyataan, maka diperoleh skor minimum $1 \times 180 = 180$, skor maksimum $4 \times 180 = 720$ dan panjang kelas interval = 135. Kriteria keterbacaan modul ditinjau dari aspek tampilan modul dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 25. Kriteria kelayakan modul pada uji lapangan oleh peserta didik dari aspek tampilan modul

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
4	Sangat Layak	$585 \leq \text{Skor} \leq 720$
3	Layak	$450 \leq \text{Skor} \leq 584$
2	Kurang Layak	$315 \leq \text{Skor} \leq 449$
1	Tidak Layak	$180 \leq \text{Skor} \leq 314$

Berdasarkan hasil keterbacaan modul prinsip – prinsip desain dari aspek karakteristik tampilan modul pada uji lapangan yang ditinjau dari peserta didik sejumlah 30 orang responden diperoleh skor keseluruhan 622, sehingga apabila dilihat pada kriteria kelayakan fungsi dan manfaat media dalam kategori “sangat layak”

c) Aspek Karakteristik Modul sebagai Media

Hasil penilaian karakteristik modul sebagai media berdasarkan perhitungan skor data menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 sampai dengan 4 untuk aspek karakteristik modul sebagai media berjumlah 9 pernyataan, maka diperoleh skor minimum $1 \times 270 = 270$, skor maksimum $4 \times 270 = 1080$ dan panjang kelas interval 203. Kriteria keterbacaan modul ditinjau dari aspek karakteristik modul sebagai media dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 26. Kriteria kelayakan modul pada uji lapangan oleh peserta didik dari aspek modul sebagai media.

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
4	Sangat Layak	$879 \leq \text{Skor} \leq 1080$
3	Layak	$676 \leq \text{Skor} \leq 878$
2	Kurang Layak	$473 \leq \text{Skor} \leq 675$
1	Tidak Layak	$270 \leq \text{Skor} \leq 472$

Berdasarkan hasil keterbacaan modul prinsip – prinsip desain dari aspek karakteristik modul sebagai media pada uji lapangan yang ditinjau dari peserta didik sejumlah 30 orang responden diperoleh skor keseluruhan 919, sehingga apabila dilihat pada kriteria kelayakan fungsi dan manfaat media dalam kategori “sangat layak”

d) Aspek Materi Pembelajaran

Hasil penilaian aspek materi pembelajaran berdasarkan perhitungan skor data menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 sampai dengan 4 untuk aspek materi pembelajaran modul berjumlah 19 pernyataan, maka diperoleh skor minimum $1 \times 570 = 570$, skor maksimum $4 \times 570 = 2280$ dan panjang kelas interval = 428. Kriteria keterbacaan modul ditinjau dari aspek materi pembelajaran dilihat pada tabel berikut :

Tabel 27. Kriteria kelayakan modul pada uji lapangan oleh peserta didik dari aspek materi pembelajaran

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
4	Sangat Layak	$1854 \leq \text{Skor} \leq 2280$
3	Layak	$1426 \leq \text{Skor} \leq 1853$
2	Kurang Layak	$998 \leq \text{Skor} \leq 1423$
1	Tidak Layak	$570 \leq \text{Skor} \leq 997$

Berdasarkan hasil keterbacaan modul prinsip – prinsip desain dari aspek karakteristik modul sebagai media pada uji lapangan yang ditinjau dari peserta didik sejumlah 30 orang responden diperoleh skor keseluruhan 1987, sehingga apabila dilihat pada kriteria kelayakan fungsi dan manfaat media dalam kategori “sangat layak”

e) Aspek Keseluruhan

Perhitungan skor data menggunakan skala likert dengan rentang skor 1 sampai dengan 4 untuk 40 butir soal dan jumlah responden 30 siswa, maka didapatkan skor minimal 1200 dan skor maksimal 4800, jumlah kelas 4, panjang kelas interval 900, sehingga kriteria keterbacaan modul ditinjau dari aspek keseluruhan oleh siswa dapat dilihat pada tabel 28.

Tabel 28. Kriteria keterbacaan Modul dari aspek Keseluruhan oleh Siswa

Nilai	Kategori Penilaian	Interval Nilai	(f)	N	Presentase Interval Nilai
4	Sangat Layak	$3900 \leq S \leq 4800$	558	1200	46,5 %
3	Layak	$3000 \leq S \leq 3899$	627	1200	52,25%
2	Kurang Layak	$2100 \leq S \leq 2999$	15	1200	1,25%
1	Tidak Layak	$1200 \leq S \leq 2099$	0	1200	0%

Hasil kelayakan dari 30 siswa (responden) pada aspek keseluruhan menunjukkan bahwa dari skor keseluruhan 4136 yang dinilai siswa, menyatakan bahwa 45,91% siswa menyatakan sangat layak (skor 4), 52,25% siswa menyatakan layak (skor 3), 1,25% siswa menyatakan kurang layak (skor 2), 0% siswa menyatakan tidak layak (skor 1)

B. Kajian Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah modul pembelajaran Prinsip – Prinsip Desain untuk siswa kelas X Tata Busana di SMK Negeri 4 Yogyakarta. Modul ini berisikan beberapa kompetensi yaitu mendeskripsikan prinsip-prinsip desain dan menerapkan prinsip-prinsip desain

Tampilan modul Prinsip – Prinsip Desain dicetak berwarna agar lebih menarik minat belajar siswa, selain itu agar penjelasan dalam materi prinsip – prinsip desain lebih mudah dipahami oleh siswa. Bagian modul disusun secara sistematis dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, serta dilengkapi dengan contoh-contoh gambar agar memperjelas materi dan membangkitkan minat belajar siswa dalam membaca modul. Selain itu, dalam

modul ini dilengkapi dengan glosarium, rangkuman, test formatif dan kunci jawaban yang dapat digunakan untuk mengevaluasi kemampuan siswa.

Modul Prinsip – Prinsip Desain ini dibuat sesuai dengan analisis kebutuhan siswa dimana sebelumnya belum tersedia di SMK Negeri 4 Yogyakarta. Adanya buku penunjang yang tersedia di perpustakaan masih kurang lengkap, kurangnya contoh gambar sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi. Hal ini dijadikan alasan untuk dilakukan pembuatan modul pembelajaran Prinsip-Prinsip Desain yang bertujuan agar dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengembangan Modul Mata Pelajaran Dasar Desain pada Materi Prinsip – Prinsip Desain untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 4 Yogyakarta

a. Analisis Produk

Proses pembuatan modul prinsip – prinsip desain dilakukan sesuai proses pengembangan, yaitu pengembangan berdasarkan analisis kebutuhan produk, pengembangan produk, validasi oleh ahli dan revisi, uji coba kelompok kecil dan revisi, uji lapangan dan produk akhir. Analisis produk dilakukan dengan mengkaji kurikulum dan silabus dengan melakukan observasi dan wawancara.

Hasil wawancara dengan guru telah diketahui bahwa fasilitas media pembelajaran masih terbatas, terutama dalam proses pembelajaran dasar desain yaitu belum adanya modul, sehingga perlu adanya modul sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas X. Sedangkan hasil wawancara dengan siswa,

siswa sulit memahami materi karena materi yang diberikan kurang lengkap, kurangnya contoh-contoh gambar untuk memperjelas materi. Sesuai hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa, proses pembelajaran dasar desain di SMK Negeri 4 Yogyakarta ini membutuhkan sebuah media yang mampu menjelaskan materi secara lengkap dan jelas. Media tersebut adalah modul, karena modul memiliki materi yang lebih lengkap mulai dari mendeskripsikan prinsip – prinsip desain beserta penjelasan dan contoh – contoh gambar serta penerapan pembuatan desain busana sesuai dengan prinsip – prinsip desain. apabila modul dikemas dengan menarik maka peserta didik lebih termotivasi untuk mempelajarinya. Selain itu modul juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang mampu digunakan untuk belajar secara mandiri.

b. Pengembangan draft produk awal

Setelah menganalisis dan mengumpulkan data kemudian dilakukan penyusunan draft untuk memudahkan dalam mengembangkan media berupa modul. Dalam penyusunan draft diperlukan panduan-panduan berupa buku – buku tentang pembuatan modul pembelajaran. Hasil dari pengembangan tersebut berupa modul pembelajaran yang berisi halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, peta kedudukan modul, glosarium, pendahuluan, pembelajaran, evaluasi, kunci jawaban dan daftar pustaka. Modul dibuat dengan disertai gambar-gambar sehingga dapat menarik perhatian peserta didik agar termotivasi untuk mempelajari modul serta siswa dapat belajar mandiri menggunakan modul prinsip – prinsip desain.

Pengembangan modul prinsip – prinsip desain ini dimaksudkan untuk membantu guru dalam menyampaikan isi materi dan mempermudah siswa menguasai materi prinsip – prinsip desain, selain itu maksud dari pengembangan modul prinsip – prinsip desain yaitu dapat menyajikan isi materi yang runtut. Mulai dari pengertian prinsip-prinsip desain, macam-macam prinsip desain dan penerapan prinsip-prinsip desain. modul dibuat menarik dengan memberi contoh – contoh gambar sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk mempelajari modul dan dapat digunakan untuk media pembelajaran

c. Validasi Ahli

Kelayakan media pembelajaran “Modul Prinsip – Prinsip Desain” diperoleh dari data validasi oleh ahli materi, ahli media, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Tahap validasi dan revisi modul prinsip – prinsip desain dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dari data validasi para ahli dan uji coba terbatas. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan modul. Validasi modul prinsip-prinsip desain ini dilakukan dengan cara meminta bantuan kepada para ahli untuk menilai modul sesuai dengan bidang yang dikuasai. Validasi dilakukan untuk menilai modul dari empat aspek penilaian yaitu aspek fungsi dan manfaat media, karakteristik tampilan modul, karakteristik modul sebagai media dan aspek materi modul.

Selain validasi para ahli, validasi kelayakan modul prinsip – prinsip desain juga dinilai dari hasil uji coba. Berdasarkan hasil penilaian validasi modul prinsip

– prinsip desain oleh ahli materi, ahli media dan uji coba dapat dijabarkan dalam pembahasan berikut ini :

a. Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian validasi modul prinsip – prinsip desain oleh 3 orang ahli materi dianalisis dengan menggunakan skala Guttman maka diperoleh skor 17, dengan hasil skor tersebut maka hasil dari validasi 3 orang ahli materi termasuk dalam kategori layak, dengan presentase kelayakan modul sebesar 100%, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa modul prinsip – prinsip desain layak digunakan untuk uji coba, meskipun dilakukan revisi sesuai saran dari ahli.

b. Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian validasi modul prinsip – prinsip desain oleh 3 orang ahli materi dianalisis dengan menggunakan skala Guttman maka diperoleh skor 27, dengan hasil skor tersebut maka hasil dari validasi 3 orang ahli materi termasuk dalam kategori layak, dengan presentase kelayakan modul sebesar 100%, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa modul prinsip – prinsip desain layak digunakan untuk uji coba, meskipun dilakukan revisi sesuai saran dari ahli.

d. Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan dari kriteria kelayakan modul prinsip – prinsip desain, sesuai skor pada uji coba kelompok kecil pada 10 siswa dari aspek fungsi dan manfaat media diperoleh skor keseluruhan dengan nilai 193, sehingga apabila dilihat pada kriteria kelayakan fungsi dan manfaat media ditinjau dari peserta didik, maka fungsi dan manfaat modul prinsip – prinsip desain termasuk dalam kategori “layak”. Untuk hasil keterbacaan modul prinsip – prinsip desain dari

aspek tampilan modul pada uji coba kelompok kecil yang ditinjau dari peserta didik sejumlah 10 orang responden diperoleh skor keseluruhan dengan nilai 186, sehingga apabila dilihat pada kriteria kelayakan tampilan modul ditinjau dari peserta didik, maka aspek karakteristik tampilan modul prinsip – prinsip desain termasuk dalam kategori “layak”. Dan untuk hasil keterbacaan modul prinsip – prinsip desain dari aspek modul sebagai media pada uji coba kelompok kecil yang ditinjau dari peserta didik sejumlah 10 orang responden diperoleh skor keseluruhan dengan nilai 278, sehingga apabila dilihat pada kriteria kelayakan tampilan modul ditinjau dari peserta didik, maka karakteristik modul sebagai media termasuk dalam kategori “layak”. Sedangkan Untuk hasil keterbacaan modul prinsip – prinsip desain dari aspek materi pembelajaran pada uji coba kelompok kecil yang ditinjau dari peserta didik sejumlah 10 orang responden diperoleh skor keseluruhan dengan nilai 583, sehingga apabila dilihat pada kriteria kelayakan tampilan modul ditinjau dari peserta didik, maka aspek materi pembelajaran modul prinsip – prinsip desain termasuk dalam kategori “layak”.

e. Uji Lapangan

Berdasarkan hasil keterbacaan modul prinsip – prinsip desain dari aspek fungsi dan manfaat media pada uji lapangan yang ditinjau dari peserta didik sejumlah 30 orang responden diperoleh skor keseluruhan dengan nilai 608, sehingga apabila dilihat pada kriteria kelayakan fungsi dan manfaat media dalam kategori “sangat layak”. Untuk hasil keterbacaan modul prinsip – prinsip desain dari aspek karakteristik tampilan modul pada uji lapangan yang ditinjau dari peserta didik sejumlah 30 orang responden diperoleh skor keseluruhan dengan

nilai 622, sehingga apabila dilihat pada kriteria kelayakan tampilan modul media dalam kategori “sangat layak”. Sedangkan hasil keterbacaan modul prinsip – prinsip desain dari aspek karakteristik modul sebagai media pada uji lapangan yang ditinjau dari peserta didik sejumlah 30 orang responden diperoleh skor keseluruhan dengan nilai 919, sehingga apabila dilihat pada aspek karakteristik modul sebagai media dalam kategori “sangat layak”. Dan hasil keterbacaan modul prinsip – prinsip desain dari aspek materi pembelajaran sebagai media pada uji lapangan yang ditinjau dari peserta didik sejumlah 30 orang responden diperoleh skor keseluruhan dengan nilai 1987, sehingga apabila dilihat pada kriteria kelayakan dari aspek materi pembelajaran dalam kategori “sangat layak”. Berdasarkan langkah – langkah pengembangan tersebut diatas, pada akhirnya dihasilkan sebuah produk berupa modul prinsip – prinsip desain yang dinyatakan layak digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 4 Yogyakarta

2. Kelayakan modul mata pelajaran dasar desain pada materi prinsip – prinsip desain untuk siswa kelas X SMKN 4 Yogyakarta

Berdasarkan dari kriteria kelayakan modul prinsip – prinsip desain, skor keseluruhan uji coba lapangan pada 30 siswa diperoleh jumlah skor 4164 dengan presentase 86,75% sehingga modul prinsip – prinsip desain masuk dalam kategori “ sangat layak”. Sehingga modul layak digunakan sebagai sumber belajar baik bagi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran prinsip – prinsip desain pada mata pelajaran dasar desain untuk siswa kelas X SMK Negeri 4 Yogyakarta.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan modul prinsip – prinsip desain melalui beberapa tahap, yaitu dengan cara : a) analisis kebutuhan produk dilakukan dengan mengkaji kurikulum dan silabus, b) pengembangan produk awal dilakukan dengan menetapkan judul modul, tujuan akhir modul, kerangka modul, dan mengembangkan materi yang akan dikembangkan, c) validasi ahli dan revisi dilakukan dengan cara meminta bantuan kepada para ahli untuk menilai modul sesuai dengan bidang yang dikuasai dan melakukan revisi terhadap modul sesuai dengan saran para ahli, d) uji coba kelompok kecil dan revisi, dengan cara modul diujikan pada uji coba kelompok kecil yang berjumlah 10 siswa kelas X di SMK Negeri 4 Yogyakarta dan melakukan revisi sesuai saran dari siswa pada uji coba kelompok kecil, e) uji lapangan dan produk akhir, modul diujikan pada uji lapangan yang berjumlah 30 siswa kelas X di SMK Negeri 4 Yogyakarta dan menghasilkan sebuah produk akhir berupa modul prinsip – prinsip desain yang dinyatakan layak digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik kelas X SMK Negeri 4 Yogyakarta

2. Kelayakan modul dinilai berdasarkan hasil uji lapangan oleh siswa. Uji lapangan dengan 30 responden yang menyatakan produk sangat layak dengan presentase 86,75%. Berdasarkan hasil dari uji keterbacaan siswa dapat disimpulkan bahwa modul prinsip – prinsip desain bagi siswa kelas X SMK Negeri 4 Yogyakarta dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk siswa kelas X SMK Negeri 4 Yogyakarta

B. Keterbatasan Produk

Modul Prinsip – Prinsip Desain Kelas X ini merupakan produk skripsi yang digunakan untuk uji coba kepada siswa kelas X jurusan Busana Butik di SMK Negeri 4 Yogyakarta. Pengembangan modul pembelajaran Prinsip – Prinsip Desain ini masih terbatas pada isi materi yang hanya berisi tentang materi Prinsip – Prinsip Desain, selain itu tidak adanya media pendukung lain berupa video pembelajaran yang dapat memperjelas penyampaian materi.

C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan modul pembelajaran untuk lebih lanjut yaitu modul pembelajaran ini dilengkapi dengan seluruh materi Dasar Desain. sehingga nantinya modul pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran Dasar Desain secara keseluruhan bagi siswa kelas X SMK, bidang keahlian Busana Butik dan mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil kesimpulan, maka disarankan dalam pengembangan modul prinsip – prinsip desain sebaiknya perlu dipersiapkan secara matang, mulai dari kegiatan analisis kebutuhan produk sampai penyusunan materi dan produk akhir modul pembelajaran agar proses dan hasil pengembangan lebih maksimal sehingga modul dapat digunakan sebagai sumber belajar yang baik serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Modul pembelajaran sebaiknya dapat digandakan atau dicetak dengan warna sesuai dengan kelayakan modul yang sudah dinilai oleh para ahli dalam penelitian agar siswa dapat lebih memahami materi dalam modul

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Ghurub Bestari. 2011. *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*. Yogyakarta : PT Intan Sejati Klaten
- Anik Ghufro. (2007). *Panduan Penelitian Dan Pengembangan Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian UNY
- Andi Prastowo. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : Diva Press
- Arief S. Sadiman, M.Sc. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Atisah Sipahelut & Petrussumadi. 1991. *Dasar – Dasar Desain*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Azhar Arsyad, M.A . 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Cecep Kustandi, M.Pd & Drs. Bambang Sutjipto, M.Pd. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor :Ghalia Indonesia
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta : Penerbit Gava Media
- Dessy Harnaningtyas. (2012). *Pengembangan Modul Dasar Penataan Display Mata Pelajaran Dan Peragaan Siswa Kelas XI Di SMK Negeri 2 Jepara*. Tesis. Universitas Negeri Yogyakarta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Teknik Penyusunan Modul*.
- Dra. Chodijah & Moh Alim aman. 2001. *Desain Mode Tingkat Dasar*. Jakarta : Meutia Cipta Sarana & Ikatan Penata Busana Indonesia “ Kartini “
- Dyahtri N.W. Astuti. 2002. *Desain Pakaian Seragam Wanita Karier*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama

- Efi Dyah Indrawati. 2012. Penyusunan Modul. Dikses dari <http://efidrew.wordpress.com/2012/10/19/penyusunan-modul/>. Pada tanggal 2 Februari 2014, jam 11.00 WIB
- Eka Arsidi Mei Saputri. (2012). Pengembangan Modul Pembuatan Celana Anak Pada Mata Pelajaran Keterampilan PKK Siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Yogyakarta. *Thesis*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Ernawati,dkk. 2008. *Tata Busana*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Geraldus Sugeng Prayitno. 2010. *Cocktail Dresses & Evening Gowns*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Hujair AH Sanaky. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Penerbit Kaukaba
- M. Jalins & Ita A. Mamdy. *Unsur – Unsur Pokok Dalam Seni Pakaian*. Jakarta : Miswar
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Oemar Hamalik. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung : PT. Citra Aditya Bakti
- Rachmawati Sartika Dewi. (2012). Pengembangan Modul Busana Anak Untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 6 Yogyakarta
- Rizana Failasufa. (2014). Pengembangan Modul Melaksanakan Pelayanan Prima di SMK Negeri 1 Batealit Kabupaten Jepara. *Thesis*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Rudi Susilana & Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Sanny Poespo. (2010). *Menggambar Ilustrasi Mode Untuk Pemula*. Yogyakarta : Kanisius

- Sartini. (2011). Pengembangan Modul Kerajinan Makrame Untuk Pembelajaran Keterampilan PKKDI SMP Negeri 1 Yogyakarta. *Tesis*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Sri Widarwati, Widyabakti Sabatari, Sicilia Sawitri. 2000. *Disain Busana II*. Yogyakarta : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Sri Widarwati. 1993. *Disain Busana I*. Yogyakarta : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Tim Puslitjaknov. (2008). Metode Penelitian Pengembangan. Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional
- Tim Tugas Akhir Skripsi. 2013. *Pedoman Penyusunan Tugas Akhir Skripsi*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta